



『セガ・ツーリングカー』画面公開&
E3アトラクタ速報

隔週刊 平成9年7月11日発行(隔週金曜日発行)
第9巻第13号(通巻109号)平成3年5月16日第3種郵便物認可
サターンファン

SATURN FAN

■SEGA DYNAMIC PREVIEW
セガ・ツーリングカー
SONIC R
ラストブロンクス
AZEL

■28ページBOOK IN BOOK
NECインターチャネル特集
センチメンタルグラブティ
魔法少女プリティサミー
ドラゴンナイト4
同級生2

■話題の超新&続報完全網羅
RONDE~輪舞曲~
七ツ風の島物語
桃太郎道中記
ガンダーフォース
スレイヤーズろいやる
スーパーロボット大戦F
デッド・オア・アライブ
デビルサマナー ソウルハッカーズ

1997
No.13
7月11日号
550YEN

別冊付録
■シリーズ初のRPGを独占先行攻略
真説サムライスピリッツ
武士道烈伝 攻略絵巻

緊急特報 エルフ入魂の大作ついに移植!! 原作・剣乃ゆきひろ氏インタビュー&原画独占公開

この世の果てで恋を限う少女 YU-NO



This
is
COOL



PROJECT SONIC

株式会社 **セガ・エンタープライゼス**
〒144 東京都大田区羽田 1-2-12 お客様相談センター
☎0120-012235 受付時間 月～金 10:00～17:00(祝祭日除く)



このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェア
および周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

●セガのゲームやアミューズメントテーマパークの情報はインターネットでご覧になれます。 <http://www.sega.co.jp>
●表示価格は消費税抜きのメーカー希望小売価格です。



© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1997

全世界で大ブレイクした超音速アクションゲーム「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」が長い沈黙を破り、ついにセガサターンに登場!! 本家ソニックチームが手掛けるプロジェクトソニック第1弾は、過去にメガドライブで発売されたシリーズの代表4作品をカップリング。セガサターン版オリジナル要素も加わり、ファンならずとも必見の1本だ!!

手始めは“SONIC”シリーズの集大成だ!



「ソニックワールド」開館!

この「ソニック ジャム」に追加された新要素のひとつが「ソニックワールド」だ。ポリゴンで構成されたフィールドの中をソニックが縦横無尽に走り回り、キャラクターの歴史やゲーム年表、イラスト、サウンドなど、各シリーズの資料を閲覧することができる。



親切機能も満載だ!

収録された4タイトル「ソニック・ザ・ヘッジホッグ1~3」「ソニック&ナックルズ」のすべてのゲームでタイムアタックやスペシャルステージのみを遊ぶモードも新たに追加。また「ソニック&ナックルズ」の特色であった「ロックオンシステム」の機能ももちろん再現されている。まさに至れり尽くせりだ!



そしてさらには…?

このソフトのために新たに制作されたオリジナルのオープニングCGムービーもある。セガサターンでは意外にも初めての登場となるCGレンダリング・ソニックの姿は必見だ! そのほか「ソニック1」でスピンダッシュが可能になっていたり、PLAYしたACTはオートセーブ機能によりいつでも遊べる。

'97年末、最新作もペールを脱ぐ…

ソニックジャム:好評発売中 4,800円 [アクション]



SEGA SATURN™

希望小売価格 ¥20,000 (税別)



『獣神珠』争奪の戦いが幕

凄腕の奴等がやってきた！背に獣神を召喚し、その名を轟かす新格闘、得意とする特殊能力を発揮、攻撃するキャラクターが魅惑する『羅媚斗』!! 牽、常などそれぞれが接近する武器を持つ全8キャラクターが追求した接近迫力の必殺技が、リアルさを熱くさせる！戦いに勝たなければ相手の獣神の力を身に付けることのできるパワーアップシステムを導入。富と自由を賭けた白熱バトルの頂点に立つ者は... 誰だ!?

●倒せ! 8人の暗殺者たち!!
選べるキャラクターは全部で8人。誰か一人を選び出し、全ての相手を倒すんだ! 最後には恐るべき相手が...!!

●奪え! 8つの“獣神珠”!!
それぞれのキャラクターが持っている“獣神珠”を集めることによって、自由と富が得られる。自由と富を得るため、戦い続けるんだ!

●放て! 獣神アタック!!
プレイヤーキャラに加え、パートナーとなる獣神(動物霊)が呼び出せる。キャラクターの行動を手助けしてくれたり、攻撃に手を貸してくれたり、多彩なアクションが展開!

●かわせ! 瞬時の防御システム!!
攻撃の一種として、相手の連続技を受け流す防御“払い”を導入。攻撃を受け流された相手は、体勢を崩されよう。その瞬間に反撃し、攻守を瞬時に入れ替えることができるぞ!

●生み出せ! オリジナル連続技!!
必殺技、一部の通常技を除く全ての攻撃アクションにキャンセル可能! プレイヤーの発想と研究次第でオリジナルの連続技を組み立てることができる。



イギス
~Eighs~

玉蘭
~Yu-Lan~

烏鈴
~Wu-Ling~

エディ
~Eddy~

セガサターン専用ソフト
羅媚斗RABBIT
(格闘アクション)

6月27日発売

標準価格: 5,800円(税別)



をあける!!



羅媚斗

RABBIT



レックス
~Rex~



蛇蛟
~Ja-Koh~



天人
~Tian-Ren~



猴猿
~Hou-En~



戦っていると 気が楽になるの……

©1997 Electronic Arts.

SEGA SATURNおよびSEGA、日本株式会社セガ、エンタープライゼスの商標であり、SEGA SATURN専用の周辺機器、ソフトウェアを載せしものとしてその表示を承認したものです。

このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性がありません。



インターネットEAVホームページ
ゲームの最新情報はもちろん、楽しい
話題で満載のEAVホームページ、下の
アドレスまで是非遊びに来てください。
<http://www.ea.com/eav/>



マジカルドロップ

とれたて増刊号!

好評
発売中!!

5,800円
(税別)

パズルゲーム革命!!



うれたてキャンペーン

!うきうき!新生活
3点セット!スズレット

アンケートハガキに記入のうえ送っていただいた方の中から抽選で
2,000名様にあなたの生活をより豊かにしてしまう特製オリジナル
グッズ3点セットをプレゼント!中味はとってもお楽しみザマス~

応募は切りは
7月末日消印有効です。

人生のエッセンス



データイースト株式会社

〒167 東京都杉並区南荻窪4-41-10

TEL.03-5370-0729

©1997 DATA EAST CORP.

SEGA SATURNおよびは株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、
SEGA SATURN専用の周辺機器、ソフトウェアを表すものとしてその表示を承認したものです。

CONTENTS

巻頭特報

「SONIC R」E3で鮮烈デビュー

SONIC R 8

電撃発表

エルフの次回作はやっぱりこれだった!?

この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO 12

SEGA DYNAMIC PREVIEW

ラストブロンクス 17

セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ 22

AZEL パンツァードラグーンRPG 26

Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!2 30

特報

CONTINUE TO REPORT!!

デビルサマナー ソウルハッカーズ	35	サンダーフォースV	123
RONDE~輪舞曲~	40	VIRUS	126
ストリートファイター・コレクション	44	ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1 虹色の青春	130
テッド・オア・アライブ	46	仙窟活龍大戦カオスシード	134
ユニバーサルナッツ	48	桃太郎道中記	138
エルフを狩るモノたち花札編	50	ラングリッサーIV	140
スーパーロボット大戦F	52	セツ風の島物語	142
スレイヤーズろいやる	56	ROOMMATE	144
天下制覇	60	~涼子in Summer Vacation~	144
リアルサウンド 風のリグレット	62	ロックマンX4	146
		スティープ スロープ スライダーズ	147

NECインターチャネル特集 85

同級生2	88
センチメンタルグラフィティ	96
ドラゴンナイト4	100
卒業S	104
魔法少女プリティサミー	106

攻略

ゼロヨンチャンプ	
Doozy-J Type-R	154

NEW

近日発売ソフト紹介

エンジェル・グラフィティ	148
ルナ シルバースター・ストーリー	
MPEG版	150
アルバム倶楽部	151
バルクスラッシュ	152

好評連載

●近日発売ソフトを編集部員がレビュー	
サターンソフトImpression!	168
●まだまだ熱い「H・O・D」	
ARCADE HITS NOW!!	174
●「HOP STEP アイドル」応援ページ	
アイドルDEどうだ!	177
●パワー全開! AM 3 研フルサポート	
SPAKLING the AM# 3	178
●「ラストブロンクス」ついに発売	
PC倶楽部	181
●大技コマンド等ウルテク炸裂!!	
HYPER UL-TECH	182
●エルフショップ & ファンクラブを紹介	
Live up to elf	184
●新着画面超速報!!	
COMING SOON	185
●あのゲームはいま…?	
期待作レポート	190
●サターン用ソフト発売日一覧	
新作発売カレンダー	192
●ソフト別索引 & 各種インフォメーション	
ゲームインデックス&次号予告	194

SATURN FAN



7月11日号 1997 No.13

●COVER MOTIF: 真説サムライスピリッツ 武士道烈伝
 ●GSNK/フジテレビ/ASATSU
 ●COVER ART: しるー大野
 ●COVER DESIGN: 渡部孝雄

E3最速レポート

特別付録

真説サムライスピリッツ 武士道烈伝 攻略絵巻

IC 土星の王国

データ・ハガキ情報満載

●関連情報満載!!	
NEWS Dynamite!	77
●売り上げデータ & 読者ソフト評価	
RANKING STREET	
前人気&サターン移植希望ランキング	80
売り上げランキング	81
読者が審査員 ゲーム成績表	82
●第1回レース結果発表!	
優勝 クラシックロード G Iバトルレース	84
●サターンファン大集合!! 読者ページ	
コーンヘッドクラブ	113
●アンケートに答えてプレゼントをGET!!	
読者プレゼント	116

巻頭特報!!

『PROJECT SONIC』

第2弾

年末
登場!!



発売日	年末	CD枚数	未定
発売元	セガ	複数プレイ	未定
開発元	セガ/トラベラーズ・テールズ	対応周辺機器等	マルチコントローラー
価格(税別)	未定	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	アクションレーシング	コンティニュー等	未定
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	?%(6月19日現在)

『ソニック』のアクション性とレースが融合、まったく新しいゲームが誕生した! その名も『SONIC R』だ!!

(仮称)

SONIC R



『PROJECT SONIC』
総合プロデューサー
中 裕司

『SONIC R』について 中 裕司

今回、初めてゲーム画面をお見せすることになりました『SONIC R』は、先日発売された『SONIC JAM』に続く『PROJECT SONIC』第2弾ソフトで、年末の発売を目指して鋭意開発中です。

今回第2弾を企画するにあたって、制作担当であるイギリスの「トラベラーズ・テールズ」という会社の得意分野と、ソニックの持つスピード感、アクション性を融合した結果、「アクションレーシング」という新しいスタイルが誕生しました。

ソニックが走り、マイルスが飛び、エッグマンが邪魔をする。そんなソニックファミリーならではの、ドタバタ感ある楽しい「競争」を表現できればと思っています。

『SONIC R』は、いつものソニックチーム作品とは少し違った雰囲気を持ちながら、イギリスのテイストも混じって、面白いソフトに仕上がるんじゃないかと僕自身期待しています。

今年の春から始まった『PROJECT SONIC』ですが、これからもますます面白い展開を考えておりますので、引き続き、みなさまのご支援をお願いいたします。

『PROJECT SONIC』総合プロデューサー・中 裕司



●ポリゴンのソニックファミリーが、広大なフィールドを所狭しと駆け回る! 普通のレースゲームとも、アクションゲームとも違う雲田気の『SONIC R』だ! 「アクションレーシング」という新しいスタイルで登場だ

早くも姿を現わした 新世代の『ソニック・ワールド』 今度の『ソニック』は『競争』だ!!

「アクションレーシング」という新しいスタイルで
サターンオリジナル『ソニック』見参!!

ソニックが大地を走り、マイルスが空を飛ぶ。ナックルズやエミーがソニックを追いかけ、エッグマンが邪魔をする…。お馴染みの

ソニックファミリーが総登場し、仕掛けが満載のパラエティ豊かなコースを舞台に、楽しい「競争」を繰り広げる。今までとは一味違う、新しいソニックを見せてくれるこのゲームこそ、「SONIC JAM」に続く「PROJECT SONIC」第2弾ソフトとして発表された「SONIC R」だ。サターンオリジナルとして登場する「SONIC R」は、レースにソニックが持っているアクション性などを付加し、「アクションレーシング」という新たなスタイルを確立。レースに「ソニックらしさ」が満載された、まったく新しいゲームになりそうだ!



●山あり谷ありのコースも、ソニックらしい雰囲気になっている



●画面左のキャラクターの現在の順位、画面右上のタイム表示などがレースであることを示している



●夕焼け(朝焼け?)の中を疾走するナックルズ。各キャラクターの特殊能力を駆使すれば、さまざまなレース展開が可能だ

●エッグマンもエッグモービルに乗って登場。お馴染みのリングもコース上に配置されているのが分かる



ソニックが!!

●お馴染みの主人公。最高速は全キャラ中トップを誇り、スピニングジャンプによりさらにスピードを増す。2段ジャンプも可能だ



マイルスが!!

●2本のシッポを回転させて空を飛ぶことができるため、大胆なショートカットが可能。最高速は劣るが、その他の能力は高い



ナックルズも!!

●ソニックのライバル。すべての性能においてバランスがとれているオールラウンドキャラだ。特殊能力は空を滑空すること

エッグマンやナックルズなど総登場!!

ソニックたちの愉快なレース

「アクションレーシング」として登場する「SONIC R」は、いったいどんなゲームなのだろうか? 現時点では、残念ながらゲームの全容は判明していない。し

かし、公開された画面写真から、いくつか分かること、想像できることもある。ここでは、現在分かっている範囲で「SONIC R」の特徴などを解説していこう。

「レース」というより「追いかっこ」?

レースとはいえ、用意されたコースを走るだけではない。分岐もあり、キャラクターの特性を生かしたルートも存在する。それにより、フィールド全体を自由に走り回れる爽快感に満ちているのだ。コマ1秒の争いというよりも、ソニックたちが繰り広げる「競争」「追いかっこ」といった感覚だ。



●コースだけを走るレースじゃない

スタンバイOK?
ヨーイ、ドン!!



●横一線でスタート直前のキャラクターたち。左は「ソニックCD」に登場したソニックの追っかけエミード。車に乗っているのは、唯一の女の子へのハンデかな?



コースもループ?

●ソニックの後ろに見えるのは、まさしくループだ。この中を走っているときは、どんな光景が目に入ってくるのだろうか?

楽しい仕かけが盛りだくさん

用意されたコースには多数の分岐の他に、「ソニック」シリーズではお馴染みの仕掛けや、さまざまな遊びが満載されている。代表的なものではループコースなど。これらの仕掛けを「ソニック」の独特なアクションで切り抜けていく、愉快なレースが実現したのだ。「SONIC R」が「アクションレーシング」と呼ばれる由縁である。また、コースのあちこちに散らばるリングを集めなければ通れないコースなどもある。そして、コースには謎の隠しキャラクターやスーパーエメラルドなども隠され



●どんな仕掛けがコースに配置されているのだろうか? 気になるねている。これらを発見、集めていくのも「SONIC R」をプレイするうえで、プレイヤーに与えられた楽しみの一つである。

コースアウト!

●よるめくソニックは何を物語るのか。コースから飛び出した場面かもしれないし、ショートカットしている場面かもしれない



●キャラクターの能力もみんな違うので、コースの攻略法も変わってくる。その特性を生かしたルートも存在するのだ

●コースの雰囲気はまさしく「ソニック」ワールド。奇想天外で楽しい仕掛けが普通のレースと一線を画す



「ソニック」らしいステージの数々

ソニックファミリーの詳細は続報を待て!!
新たな活躍に期待大!! 詳細は続報を待て!!

『ソニック』の最新作も
体験できたぞ

E3 最速 REPORT!!

6月19日から3日間に
わたりアメリカ、アトランタで行われた
「E3」の最速情報をお届けするぞ。

アーケード・パソコン・サタンの 今後の方向性を明示したセガブース

エンターテインメントソフト、ハードを扱う世界最大規模のイベントE3。ドーム型競技場などをまるまる利用した巨大な会場が印象的な今回、やはり注目はセガブースだ。アメリカにおける今後のシェア争いを優位に進めるか、このイベントにかかっているといっても過言ではないだけに、その意気込みを感じさせるに十分な内容で

あった。サタンのソニックを始め、「EO」、「ラストブロンクス」などの実力派ソフトで前面を固め、通信を利用した対戦型ゲーム、「バーチャストライカー2」などスポーツゲームが内部を埋める。アメリカにおけるセガの今後の方向性を明確に示したイベントであった。



やはり主役はソニックだ

◎アメリカでもソニックは大人気。「〜JAM」に夢中だ



◎アメリカ先行でお目見えの「ソニックR」。もちろん体験もできたぞ



アメリカ限定(?)サターンソフトが多数出展

イベントの目玉は、やはり最新作を体験できること。今回のE3でも「ソニックR」や、日本未上陸のソフトを数多く楽しめた。「QUAKE」を始めとしたDOOM

系の3Dアクション、MLBを題材にしたゲームなど、いずれもアメリカで人気高いジャンルが中心。日本でこれらが楽しめるようになるのはいつになるのだろうか?



◎3Dワールドを冒険するアクション「CROC」



◎アクション性の強い作品をパソコンに投入



◎MLB公認の野球ゲームがたぎさん

◎過激さがウリ(?)の「QUAKE」



◎日本未公開の映画「ロスト・ワールド」を題材にしたアクションゲーム

「オレも忘れるなよ」とジェネシスも元気いっぱい

日本ではその勢いが終息した感のあるメガドライブ(海外名:ジェネシス)。しかしアメリカでは今回のE3のように独自のスペース

が設けられるほどの健在ぶり。しかも「ロスト・ワールド」、「NFL'98」といった新作も発表されているほど。ゲームギアの新作も体験することができたぞ。



◎国内の普及率が高いだけあってアメリカではジェネシスもピックアップ。新日揃いぶみのイベントであった



◎◎アメリカではスポーツ、レースものの人気が高い。これらのジャンルで定評のあるセガブースにはファンが殺到していたのだ

この世の果てで恋を唄う少女

電撃発表

に時間を使うことができました。

—「この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO」というタイトルはどのようにして決められたのですか？

剣乃 作品タイトルの持つ意味というのは2通りあって、1つはタイトル名から作品内容が推測できるものと、もうひとつは作品をプレイして初めてタイトルの持つ意味が理解できるというものです。この作品の場合は、後者を意図してタイトルを決定しました。

—この作品の持つテーマをひとことと言うとしたら？

剣乃 可逆（かぎやく）という言葉を使わせてもらえれば、ゲーム冒頭の物語でまず触れられる、「時間は可逆、歴史は不可逆」という部分に集約されるでしょう。

YU-NO 総合

—この「YU-NO」のスタートは、シナリオ、ゲームデザインのどちらから立ち上がったものなのですか？

剣乃 ゆきひろ氏（以下剣乃） シナリオとゲームデザインは、ほぼ同時に考えつきました。あるひらめきがあって、それを活かすためにゲームデザインはこう、シナリオはこう、という感じで、論理の将棋倒しが行われていきます。

—構想段階からシステムの構築までは、およそどのくらいの期間を要したのでしょうか？

剣乃 「YU-NO」以前までは、長くてもだいたい5〜6カ月ぐらいの制作期間で、企画・脚本・ゲームデザイン・プログラムをすべて手掛けてきました。それを今回の「YU-NO」では、前3つの業務だけで、構想も含めれば倍の10カ月という長い制作期間が捻出できたので、ふんだん

剣乃 ゆきひろ

「YU-NO」の総合プロデューサーを担当。企画・ゲームデザイン、シナリオまでを一貫して手掛けている。'96年にシーズウェアからエルフに移籍

この世の果てで恋を唄う少女

YU-NO

PC98版として昨年末発売、エルフの新たな方向性を示した話題作が満を持して移植決定。インタビュー、原画を交え紹介していこう。

エルフ渾身のファンタジ

恋を唄う少女

プロデューサー 剣乃ゆきひろの インタビュー

—サターンへの移植にあたって心掛けていることは？

剣乃 現段階で一番気を使っているのが、CD-ROMへのアクセス削減です。ある場所へ移動し、人物ないしはイベントと出会ったり、マップを任意に開くというゲームシステム上、頻繁に読み書きされるデータがかなり出てきます。CD-ROMは比較的ランダムアクセスに適さないメディアなので、迅速・快適性の追求に心血を注いでいます。

BGMにしても同様で、プリセットとなる音色データは頻繁にロードが起きるものに関してはクオリティを下げない程度に、できるかぎり音色とシーケンスを共有するようにしています。これにより数百キロバイトの音色データを、頻繁に読み書きしなくて済みます。データのクオリティを落とさず、かつ快適な操作性を提供していきたいです。

—新たにチャレンジしてみたいことは？

剣乃 シナリオの大幅な加筆、CGや音楽の改修、アニメの付加、難易度の見直しなど、移植というよりもリメイクとっていい形でバージョンアップを行います。とくに、演出やその表現方法の発展でしょう。

一例をあげれば、見知らぬ森を歩いている主人公がいて、そのとき木漏れ日がちらちらと移り変わるさまを演出したいとします（右下のCG参照）。パソコン上のDOSゲームのときはレンジが広げればV-RAMバンクの切り替え転送、あるいはCGの色数を減らしてプレーンごとに重ねあわせるとか、まあ、かなり苦しいことをしなくちゃならない。しかも苦勞してデータリングしたわりに、あまり見栄えがよくなかった。

サターンが持っている機能自体は、結構ベーシックなものが多いんですが、パソコンに比べるとやはりコンシューマ機の利便を感じますね。例えば上記と同じ処理をサターンで行う場合、VDP2のスクロール面に別々の絵を描き、重ね合わせて透明にフェードインさせる。これだけでかなり幻想的な演出ができるんです。無論これはベーシックな方法論で、製品版ではもうちょっと複雑なことを行うつもりです。いろいろなエフェクトや演出を考えているので、期待してください。

—ゲームの難易度を下げるとのことですが…？

剣乃 理由は2つあります。まず難易度を下げることにより、初心者の方でもプレイしやすくなるということ。そしてもうひとつはプレイ時間の最適化を図るためです。パソコン版の平均プレイ時間は約40~50時間で、一般的にはややキツイタイムスケジュールではないかと思います。よりプレイアビリティに富んだ操作性と快適性を追求したいですね。

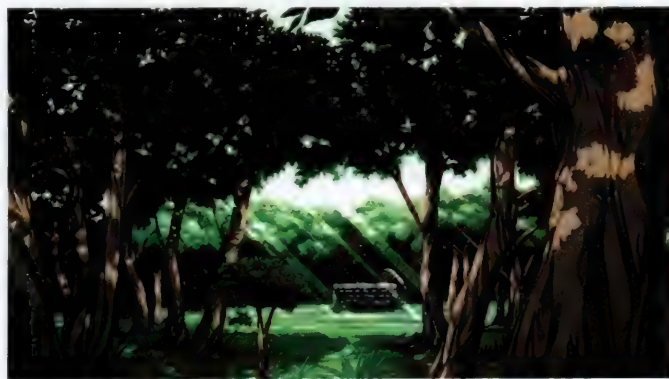
—「YU-NO」ではHシーンのほかにもショッキングな場面が少な

くありませんが…？

剣乃 もとがパソコンの18禁指定のゲームでしたので、いわゆる「大人のためのシーン描写」も含めて表現の自由度はかなり高い作品でした。今回のサターン版制作にあたりさまざまなセクションと協議を重ねまして、とくにセガさんにはこの作品の持つストーリー性やゲーム性などに対して十分にご理解をいただき、とても感謝しています。18歳以上推奨という枠内で、原作のコンセプトを損なうことなく、クリエイターとしてさまざまな表現を行っていきたいです。

—ユーザー、読者へのメッセージをお願いします。

剣乃 18歳以上推奨という、表現の自由度の高いプラットフォームで、「YU-NO」という作品をさらにおもしろくリメイクしていくつもりです。新たな情報は随時雑誌やエルフのホームページなどでお知らせしていきますので、ご期待ください。



●インタビュー中に剣乃氏が例をあげた1シーン(画面はパソコン版)。サターン版ではよりクオリティアップした演出が期待できる

一大作ついに移植決定

YU-NO

※画面はすべてパソコン版のものです

発売日	年内
発売元	エルフ
開発元	エルフ
価格(税別)	未定
ジャンル	アドベンチャー(マルチストーリーシステムA.D.M.S)
対象年齢	18歳以上推奨
CD枚数	未定
複数プレイ	なし
対応周辺機器等	シャトルマウス対応
バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
コンテンツ等	なし
現在の開発状況	5%(6月19日現在)

マルチストーリーシステム A.D.M.S.とは

A.D.M.S (Auto Diverge Mapping System/通称アダムス) は、「YU-NO」独自のオート分岐マッピング機能のこと。プレイヤーが分岐点を映像と音で確認でき、これまでのマルチス

トーリー型ゲームの欠点が解消されたシステム。「YU-NO」のとりあえずの目的は、このA.D.M.Sを駆使して、シナリオ分岐によって起きるさまざまなエンディングのすべてを見ること。

2つの世界からなるストーリー

「YU-NO」のストーリーは、大きく2つに分けられる。並列世界を舞台にシナリオがどんどん分岐して展開する「現代」と、それに続いていく「異世界」だ。「現代」

をプレイヤーに対する謎かけとするなら、「異世界」はその謎が解き明かされる作りになっている。それぞれ世界設定がまったく異なっているのだ。

「宝玉」を駆使して並列世界をめぐる

A.D.M.Sによる分岐マップは任意に開き確認することができる。ゲーム中、その重要な役目を担うアイテムが、リフレクターデバイス。並列世界、いわゆるパラレルワールドを旅する過程で、時間を逆上ったり、これまで行ったこと

のある別の世界に戻ることができるのだ。分岐マップの確認自体に回数制限などはないのだが、時間を逆上ったりするには、各世界、各地に散らばる宝玉というアイテムが必要。この宝玉を集めることもプレイヤーの目的だ。



●右側が物語のかなめとなる超重要アイテム、リフレクターデバイス

複数回のプレイが必要

分岐するストーリーによって、いくつものエンディングが存在するのは前述のとおり。このエンディングをすべて見ることで、ゲームは新たな展開を見せる。



●パソコン版のオープニングの一部



●頭を使うトリックなどもある

現代

並列世界のさまざまな分岐世界を探索していく。主人公がもともといた世界とは、少しずつ異なっているパラレルワールドで、物語を進めていくのはもちろん、アイテム集めも重要な目的のひとつとなっている。



●少しずつ微妙に異なる並列世界

深まる謎、絡まる糸…。



●登場人物たちとどのように関わっていくかでエンディングが分岐していく

●エンディングをひとつ終えただけでは、物語の本質に迫ることはできない。何度もプレイするのだ





異世界

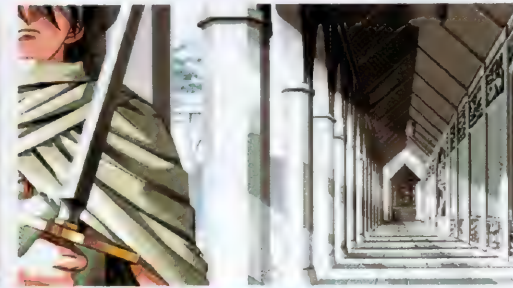
現代をひととおり旅したあとにさらなる冒険へと主人公を誘う、「YU-NO」に秘められた謎の解答ともいえるクライマックス。現代とはまったくことなる次元の異世界で、物語が展開していく。

そこはかつて見たことのない、幻想的でノスタルジックな世界。異世界を旅するプレイヤーは、さまざまな人々と出会う。そこにはまだ幼い少女の姿も…。

時空を超えた大きな命題の解答が!?



①見たこともない文明との接触。いったいどうやって？



②剣を手に身を潜める男は主人公か!?



③敵か味方か!？ 異世界で初めて登場するキャラも多数いるのだ

④金色の髪が印象的な少女との出会い…



サターン版 YU-NOのオリジナル要素

移植の発表がされたばかりで、まだその全容は明らかにされていない「YU-NO」。今回もパソコン版の画面と原画での紹介にとどまっているが、剣乃氏のインタビ

ューなどから、サターンオリジナル要素の断片的な情報は読み取ることができる。ここではそれらをもとに、サターン版のオリジナル要素を探ってみよう。

システム ユーザー層を意識した設計に

システム部分はA.D.M.Sを継承するようだが、難易度を下げるとい意味で若干何らかの調整がなされるようだ。サターンのハードの特性をいかした演出や表現も

期待できる。また大きな追加点として、アニメパートの挿入があげられる。残念ながら、現在はどんなタイミングで挿入されるのかはまだ不明だ。



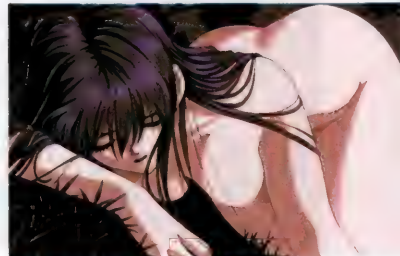
ストーリー ほぼリメイク級の加筆が!?

すでにシナリオの大幅な加筆は予定されている。もともとのパソコン版18禁指定の移植という部分での修正もあるようだが、その点については原作のコンセプトを最大限いかす方向で、制作が進んでいるとのことだ。それとは別に、ゲームの後半部分に大幅な加筆がされるとのことで、オリジナルのシーンやグラフィックなども期待したいところ。

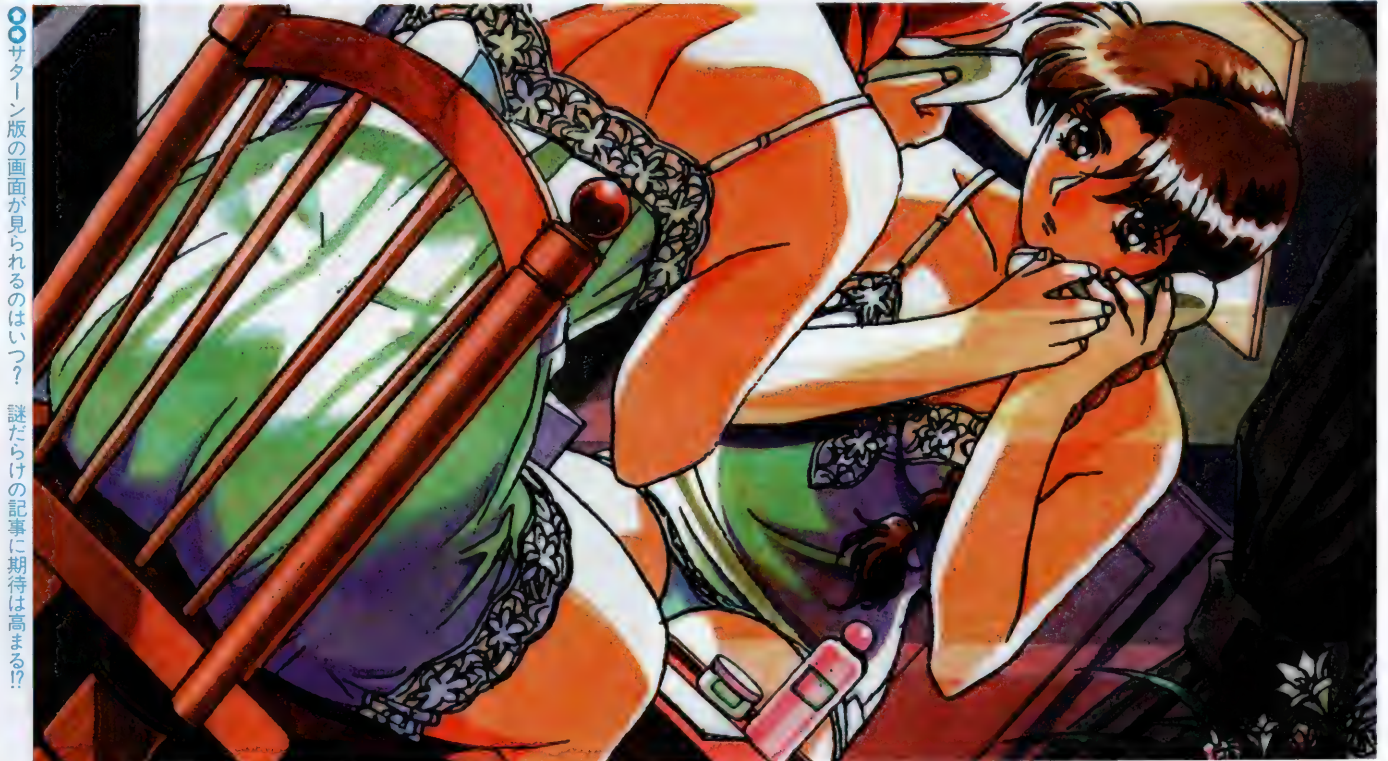
パソコン版にはなかった大きな変更点として、声優の起用も予定されている。とくに今回は、演技力を重視したキャストがされるということ。現在人選中とのことだが、いったいどんな顔ぶれが揃うのか注目したい。前述のアニメパートでの、声優を起用したドラマチックな演出など、続報が入り次第すぐお伝えしていくぞ。



◎サターン版では魅力あふれるキャラクターたちに、実力派の声優を起用。シナリオの妙がさらにさえわたる



◎大人向けのシーンについては最大限コンセプトをいかす方向で修正



◎サターン版の画面が見られるのはいつ?

謎だらけの記事に期待は高まる!?



完成まで
秒読みスタート!!

LAST BRONX

ラストブロンクス

開発も大詰め。見えてきた
サターン版「ラストブロン」の全貌

発売まで約1ヵ月。パッケージも完成し(左のイラスト)、制作は最後の追い込みに入った。今回はついに判明したオリジナル要素の一部を公開!

発売日	7月25日
発売元	セガ
開発元	セガ(AM3研)
価格(税別)	8800円
ジャンル	格闘アクション
対象年齢	全年齢
CD枚数	2枚
複数プレイ	2人同時
対応周辺機器等	未定
バックアップメモリー	未定
コンティニュー等	コンティニュー
現在の開発状況	70%(6月18日現在)

完全移植の「STEP1」、追加要素の「STEP2」

気になるその中身の一部を公開!!

業務用のゲーム性や操作性などの部分を完全移植するという行程の「STEP1」。そして、家庭用であるサターン版ならではの要素を盛り込んで作られる「STEP2、3」。今まで謎の多かった後者のステップだが、今回ついにその内容の一部が明らかになった。詳細は次のページに譲るが、その内容はまさに意外/しかもオリジナル要素としてはこれも序の口で、もっと凄いモードもあるらしいぞ。これは次号でバッチリ公開だ。

○サンプルロムも基板相当の物がアップ。この時点ですでに一通り遊べるようになってい



SEGA
DYNAMIC
PREVIEW

続報

次のページでは衝撃の映像が!

©SEGA ※画面は開発中のものです。

驚愕の事実! サターン版オリジナルムービーは なんとアニメーションだった!!

家庭用への移植で追加されるムービーは、たいていポリゴンキャラのCGムービーというのが世の常識。だが「ラスプロ」はその常識をあっさり打ち破ってしまったのだ。何とオリジナルムービーはバリバリのアニメーション! しかも(当然か?)このサターン版のためだけに作られた完全新作なのだ。これは製品版の2枚組CDのうち1枚目に収録されるもので、ゲームのストーリーの導入部という感じの構成になっている。なお各キャラのイラストはすべてサターン版用の描き下ろし。今までとはまた違う世界観の「ラスプロ」が、サターン版では見られそうだ。

速く見つめるような眼差しのリサ。そして決意を秘めた表情で、夜の街をバイクで疾走する優作

HIROSHI
TOMIE



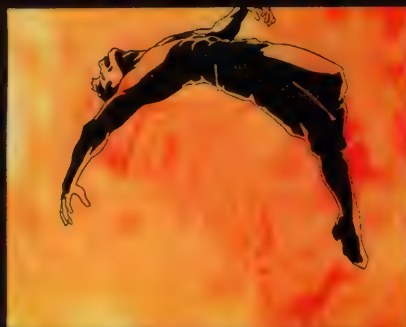
YUSAKU
KUDO



美しくも虚偽に溢れる東京の夜景。どこかの繁華街をあてもなく歩くナギ。そして路地裏にはまるで獲物を待つかのように、間一



TORU
KUROSAWA



炎に包まれて倒れる男。そして炎の中から謎の人影が現れる。赤く光るその目には宿るものは一撃を交えるかつての仲間。敵意ではなく、お互いの立場と状況がそうさせる虚しい戦い。すべての元凶はレッドラム。そして最強の敵レッドアイが!



REDEYE



YOKO
KONO



KUSANAMI

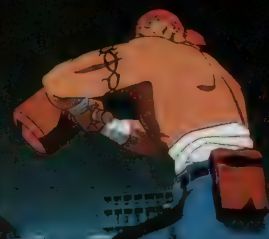
LISA

何事が慌ただしく動く新宿MADのメンバー。その中で独り、見えない敵を睨みつける丈、やがてトミーや財目、そして洋子も巨大な力のぶつかり合いの渦に巻き込まれていく。今、東京の闇が怪しく動きはじめる



INAGAKI

JOE



HOJO

NAGI



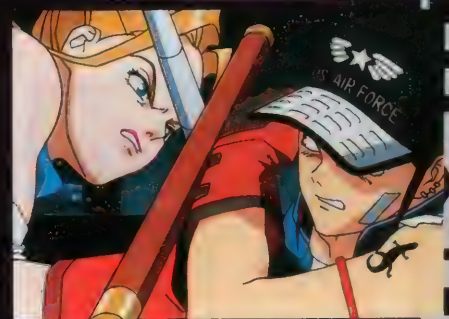
一にまぎれ、牙を研ぐ黒澤がいる



一狂気。戦いの波瀾が死神を呼ぶ



互いの立場に関係なしに巻き込まれる男、女。戦いの果てに彼らが見るものは？



D'SECRETSの歌う主題歌も収録

このムービーには、何とテーマソングまでしっかり付けられている。その曲は女性3人のグループ「D'SECRETS」が歌う「JAGGY LOVE」。現在放送中の「ラス

プロ」のラジオドラマのテーマソングにもなっているので、聴いた事がある人もいると思う。D'SECRETSは、東京のR?HOLLで5000人の応募者を集めて行われたオーディションから選ばれた、K AORI、MAYUMI、RIEの3人のグループ。このゲーム独特のクールな世界観とマッチした強力なボーカルは、さらに深い「ラスプロ」ワールドを体験させてくれるはずだ。なおこの曲は、シングルCDとしてもリリースされる。



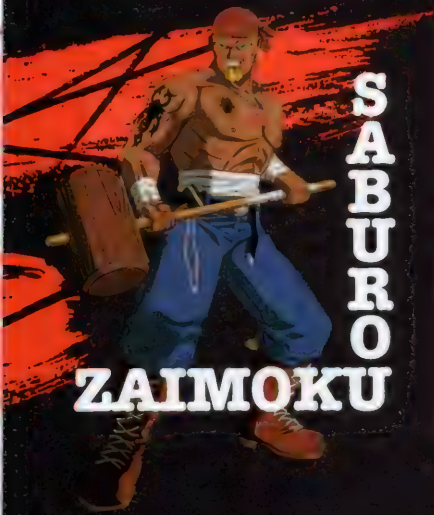
◎特典としてK AORI、MAYUMI、RIEの3人、実力派のダンスパフォーマンスは業界の評価も高い

D'SECRETS / JAGGY LOVE



◎「JAGGY LOVE」のCDは、8月6日にアイソニアスレコードより発売される。(0201円(税込))

SABURO
ZAIMOKU



SEGA DYNASTY FIELD

より腕を磨きたいプレイヤーに贈る 対COM戦の2つのアレンジモード!!

COMの強さは?

業務用『ラスプロ』はCOMが異様に強いことで有名だった。はたしてサターン版でもCOMは強いままなのか? プロデューサーの安部氏に聞いたところ、「各モードごとにCOMの強さはすべて再調整してあります」とのこと。オプション設定でも難易度が変更できるとのことなので、かなり遊びやすくなったと言えるだろう。



◎こちらの時は絶対見逃さない

ここからは前号の最後でお約束した、サターン版のサバイバルモードの画面を紹介しよう。このサバイバルモードは、業務用に始め

からあったものの移植版。またそれとは別にオリジナルの対COM戦モードとして、タイムアタックモードが追加された。このモード

はある程度「ラスプロ」を把握した、中級者レベルのプレイヤーにピッタリ。正確に素早く技を決める練習にはもってこいのモードだ。

1発が命取り サバイバルモード

サバイバルモードとは、通常のCOM戦と同じようにCOMを相手に戦っていく勝ち抜き戦モードだ。ただ通常モードと違う点もいくつかある。まず試合が1本先取制であること、コンティニューができないこと。そして最大の特徴は、自分の体力ゲージが1本限りしかないことだ。前の試合で失ってしまったゲージは次の試合になっても回復しないので、極力ダメージを受けずに最後の敵であるレッドアイまで勝ち進まなければならない。「ラスプロ」は武器を使って戦うだけあって、与えるダメージ

がハンパではない。うっかりカウンターでも食らおうものなら、体力の半分はゴツソリ持っていかれてしまうのだ。まさに一瞬のミスも許されない、正確な試合展開が要求されるモードだと言えるだろう。



◎自分の体力がなくなったらその場でゲームオーバー。当然コンティニューや途中参加はできないのだ

◎ちょっと油断すると、一番手のトミーにすら痛目に会わされる。まさに気の抜けない戦いだ

◎試合終了後に出る結果画面。進んだステータスと得点が表示される。敵に受けたダメージは、その試合が終わっても回復しない



◎攻撃を食らわずに素早く倒すのが理想



◎失敗すれば大ダメージ確定。それだけは避けたい

◎COMが反応するようないかたがたの技を出さなければいけません



パターン化がカギ タイムアタックモード

こちらはその名の通り、純粋にクリアタイムを競うモード。試合は2本先取制で、とにかく素早く敵を倒していけばいい。サバイバルと違い1本取られても体力は回復するが、結局はタイムロス。このモードで遊ぶには、1本取られたら即リセットするくらいの気持ちが必要だろう。速いタイムを出すには、タイム短縮

のパターン化が重要なカギになるのは言わずもがな。COMのミスを誘い、カウンターで浮かせて空中コンボで大ダメージといったパターンになるだろう。COM相手の正確なコンボの練習には丁度いいかも。



◎とにかく素早くクリアしたい



◎全ステータスをクリアした結果画面。ちなみにこれは安部氏直々のプレイ

◎COM戦の王道である、技を誘って反撃というパターンが重要になりそう



SAATCHI PREVIEW

洋子、黒澤ステージを初披露

今回のサンプルROMには、新たに洋子ステージと黒澤ステージが加わっていた。これでこれまでに公開されたステージは全部で8つ。残るはレッドアイの登場するボーナスステージだけとなった。洋子のステージは地下鉄のホーム、黒澤のステージは地下駐車場。2つ

のステージに共通しているのは天井があることだ。他のステージと違い遠景のBG（背景）が少ない分、遠近感を始めとした画面の奥行き表現が重要になる場所だと言える。ちなみに電車や車は、まだ今の段階では入っていない。

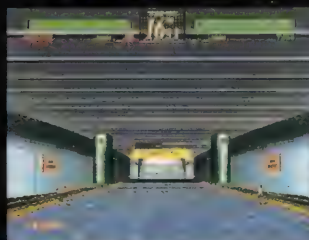
LUST SUBWAY



- 他のステージと違い、天井にもちゃんと斜めのパースが付くようになる
- COM戦では洋子のホームグラウンドになる。電車が入線する演出もある

RADICAL PARKING LOT

●●駐車場ステージの全景と、スタート時の視点。天井のパースの違いに注目



●●上と同じく地下鉄ステージの全景と、投げ技の演出でカメラがアップになった時の画面。壁に掲示されている広告板は今後の調整で付け足されていく予定だ

3研プロデューサー安部氏インタビュー

—現在の「ラスプロ」の開発状況はどんな感じですか。

安部 1枚目の「アーケードディスク」の方は、エフェクト関係も含めて大体細かい調整を残すだけになっています。今は2枚目の「スペシャルディスク」の方に全員で取りかかっているところです。

—両方のディスクの内容について説明して頂けますか。

安部 アーケードディスクは対COM戦や対戦モードを含めた純粋なゲーム部分のディスク。スペシャルディスクはムービーなどのオリジナル要素が詰まった内容になっています。2枚目のスペシャルディスクは、本場にスペシャルな内容ですよ(笑)。



AM3研プロデューサー
安部 頌信 氏

何せCD-ROMの容量をほとんど使い切っているくらいこだわって作ってますからね。内容はキャラに対するファンの方や、格闘ゲーム初心者の方を対象にしたものになります。

練習用のトレーニングモードももちろんありますし、2枚目を遊ぶとシステムやキャラも含めて「ラスプロ」というゲームがすべて分かる、という構成になっています。

—今回公開されたムービーなんですが、CGではなくアニメーションにした理由というのは？

安部 私の中の「ラスプロ」のイメージは、ゲーム中では3Dのポリゴンを使っていても、キャラは基本的に2Dの手描きイラストという感じなんです。だから業務用でもポスターやインストカードにCGを使わなかったんです。武器の動きの面白さは3Dでないと表現できないけれど、キャラの魅力という要素を全面的に押し出すなら、CGや実写よりもアニメーションの方が断然効果的です。それに「ムービーはCGになります」とは、今までに一言も言ってないですね(笑)。

—このムービーの内容について

説明して頂けますか。

安部 ゲーム中の戦いが始まる前のストーリー導入部というイメージです。最初はバラバラに存在していた人たちが、ある事件をきっかけに戦い合うことになって…という流れで、最終的にはレッドアイに向かって進んで行くことになる。このあとはプレイヤーがゲーム本編で話を進めていって下さいというイメージですね。

—黒澤とナギがすれ違うシーンが、何となく印象的ですね。

安部 舞台自体が狭い街ですからね。戦うことになる前はたぶんこんなすれ違いもあっただろう、という意味を込めてワンシーン入れてみました。

—オープニング曲に、ラジオドラマの主題歌と同じD'SCRETSの曲を使った理由は？

安部 作品のイメージの統一という理由からです。あの「JAGGY LOVE」という曲自体「ラスプロ」全体のテーマ曲として作って頂いたんです。歌詞や曲調も「ラスプロ」の世界観をよく表現していますし、よく聞いてもらおうと歌詞の中に「ソウルフル」とか「ラストブロンクス」という言葉も出てくるんですよ。ムービーでは時間の都合で短縮版に入っていますが、ぜひ一度全部通して聞いてみて欲しいですね。

—対COM戦で新しく入ったタイムアタックモードは、業務用にはなかったモードですよ。

安部 そうですね。普通のCOM戦(アーケードモード)はオプションで3段階に難易度を調整できますが、このモードはあらかじめ設定や難易度をすべて固定してあるんです。つまり、「このレベルに挑戦してみてください」という、プレイヤーに対する挑戦的なモードですね。

—各モードのCOM戦のアルゴリズム(動作のプログラム)は全部変えてあるそうですね。

安部 業務用の時COM戦がかなり難しいという意見がありましたから、今回のサターン版用に全部プログラムを作り直しました。アーケードモードでは、イージーでやれば初心者の方でも十分クリアできる難易度にしてあります。またプレイ条件の厳しいサバイバルモードなどは、初めから少しやさしめの難易度にしてあったりという具合に調整しています。

—いよいよ発売日まであと1か月になりましたが、期待しているユーザーに一言お願いします。

安部 次回は最後のSTEP3の秘密を全部一気にお見せします。本場にエツと篤く内容に当たりますので、期待して待っていて下さい。

次号、ついにサターン版オリジナルモード公開!!

実在する4台の車から選択

使用選択車種は、「トヨタ・スーパーGT」、「AMGメルセデス・Cクラス」、「オペル・カリブラV6」、「アルファロメオ155V6Ti」の4台。どれも市販車をチューンナップした実在する車だ。それぞれの車は2輪、4輪駆動など性能が異なり、各車の特徴を生かしたライン取りや、ハンドリングをマスターすることが勝利へのカギとなる。



◎こちらはカーセレクト画面。同時にマニュアルとオートマの選択も行う。好みの車を選択しよう。



全3戦からなる本戦を勝ち抜く

予選でスターティング・グリッドが決定したら、次はいよいよ本戦。本戦はすべてローリングスタートで行われ、8台で競り合うことになる。全3戦を連続して戦っていくが、途中タイムオーバーになった所で終了するのだ。



◎本戦は気が抜けないぞ

◎第1戦は道幅が広く、急カーブが少ない比較的に簡単なコース。されど油断は禁物なり



◎第2戦は厳しいヘアピンやシケインなどが用意されている、いわば中級コースだ



◎第3戦までくると、道幅も狭く、ヘアピンも多い。ここまできたらもうゴールを目指すのみ

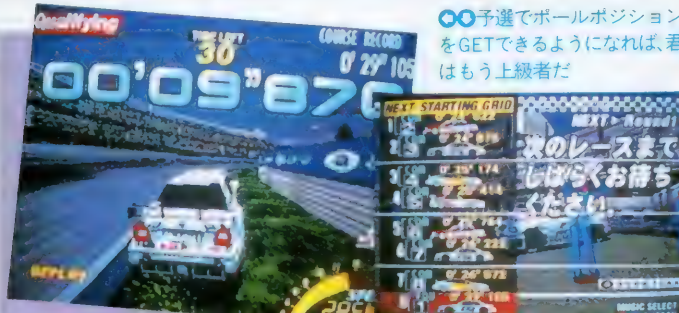


予選でスターティング・グリッドを決定

「S・T・C・C」では、本戦を始める前にまず予選を行う。この予選結果で、本戦でのスターティング・グリッドが決まる。予選は、

本戦第1戦の「Country Circuit」を1周走ったタイムにより決定するぞ。ライバル車もいないので落ち着いて走ろう。

◎◎予選でポールポジションをGETできるようなれば、君はもう上級者だ

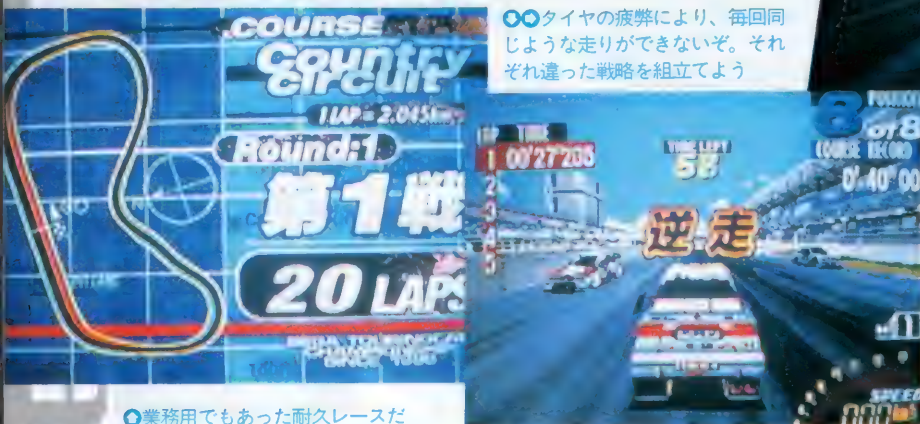


業務用の裏モードを含めた アーケードサイドは5つの構成

「アーケードサイド」は、すべてが業務用と同じ「チャンピオンシップ」の他に、ゲームの流れは「チャンピオンシップ」と同じだが、車の走行性能に対するゲームなら

ではのウソを減らした「エキスパートモード」や、1コースを選んで20周走る「グランプリ」、その他に「レコード」「オプション」が用意されているぞ。

〇〇タイヤの疲弊により、毎回同じような走りができないぞ。それぞれ違った戦略を組立てよう



〇業務用でもあった耐久レースだ



タイヤの 疲弊に注意

サターン版『S・T・C・C』はこうなる！ 開発スタッフインタビュー

着々と制作が進行しているサターン版『S・T・C・C』。今回は少しずつ明らかになってきたシス

テム、気になっていた点を含めて、プロデューサーの高部元志氏にインタビューを敢行した。

——現在の開発状況はどこまで進んでいますか？

高部 アーケードサイドとサターンサイドを含めた全体作業のいたい30%ぐらいとみています。とりあえず、アーケードの移植部分を完璧に仕上げるために、先にア

ーケードサイドの開発を進めています。車の走行性能、挙動ですとか、コースなどができてしまえば、オリジナルで付ける部分というのは急ピッチで作業することができます。まあ、骨格の部分さえできてしまえば、後のサターンサイド

の方もスムーズにできるという訳です。今の開発状況は30%ですけども、これからは結構加速して作業が行われると思います。アーケードファンを裏切らず、なおかつ新規に遊ばれる方、ドライブゲームをあまりプレイしない方でも遊べる間口の広さ、それにオリジナル部分を加えていくというコンセプトのもとに開発は進んでいるので、ぜひ大勢の方にプレイしていただきたいですね。

——今回の移植で、特に力を入れた点や注目して欲しい点はどこですか？

高部 まあ、全部と言いたいですけども、私どものゲームの場合にはやはり走行感覚につきますね。「ドライブしている感覚そのものを再現」ということに1番力を注いでいます。それができてしまえば、後の制作も大分楽になりますね。正直な話、サターンとMODEL 2では、かなりの差がありますので、グラフィックとかそういう面では完璧な移植とはいえないかもしれませんが、各要所のポイントはそのまま全部いけます。ですから『S・T・C・C』

らしさというのは、うまく表現できると思います。元のゲームがハイエンドなので、それだけに苦労が尽きないのですが、なにか自然な形ですごいことができたらいなと考えてもいます。ほとんどのユーザーの方はパッドで遊ぶと思われるので、そこらへんの走行感覚を最後まで煮詰めないといけないですね。この走行感覚に対して、ユーザーの方がどれだけ納得できるかどうか、今回のサターンへの移植成功のカギになると思います。

BGMは全曲アレンジ

——BGMは、曲数の追加やアレンジなどはありますか？

高部 アレンジはしています。特に今回はCDから直接鳴らしているので、たっぷり聞いて欲しいと思います。また、ずっと繰り返して聞くのは面白くないでしょうから、それなりに展開とか入れてアレンジします。だいたい全曲アレンジは入ると思います。全曲といいますと、業務用のファンの方には、業務用の方がよかったとか、同じ曲にして欲しいという意



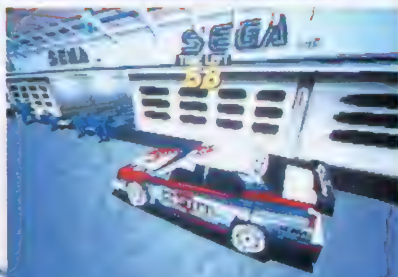
〇基本はグリッド走行、上級者のプレイは、イヤのきしむ音がほとんど聞こえないのだ

セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ

インフォメーション、ネームエントリーもそのままに

耐久レースに欠かせないPITイン

20周もの耐久レースをしていけば、どんどんタイヤが疲弊していってしまう。ハンドルがいうことをきかなくなったら、無理をせずにピットに入ってタイヤ交換をしよう。ピットを抜けたらすぐに戦線復帰だ。



○ピットインは、やり手のレベルに応じて回数も変わる。いかに少ないピットインでゴールできるかが勝負の決め手となるぞ

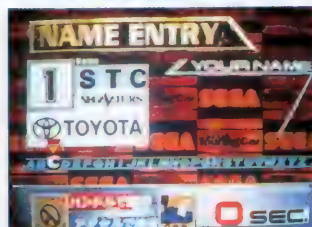
「チャンピオンシップ」「エキスパート」「グランプリ」の、それぞれのモードに用意されているインフォメーションやネームエントリー

なども、画面写真を見てもらえればわかるとおり、業務用を忠実に再現している。

また、今号でお伝えすることができなかった「サターンサイド」は、その詳細が判明次第お伝えしていくぞ。ちなみにBGMは全曲アレンジされるとのこと。期待して待てよう。



○いいタイムが出たなら、インフォメーションを見るのも楽しい

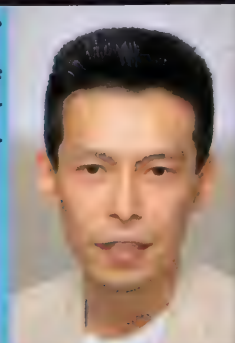


○ネームはアルファベットで入力



○この魅力あるすばらしいBGMを誌面ではお伝えできないのが残念。聞きたい人は業務用をプレイしよう

プロデューサー 高部 元志



見てもどろと思いますけどね。

――アーケードサイドは業務用とまったく同じで、サターンサイドはアレンジした曲という感じにはなるというのは?

高部 いくら容量があるといってもCD1枚ですから、1バージョン、いわゆるアレンジバージョンに統一させていただくという感じになります。まあ、そんなにメチャクチャ違うというわけではありませんので、とりあえず生まれ変わった「S・T・C・C」ということで認識して欲しいです。

――最後に、コース変更や追加などはありますか?

高部 コースの変更や追加については、まだはっきりと言うことは

できません。ただ、既存のコースはそのまま出しますけれども、その中でも部分的に変えていくつもりではあります。見た目ではわかりづらいところで、こっそりと路面抵抗を変えてしまったりとか。例えば、アーケードでは石畳とか草の部分に乗り上げてもスピードが落ちないというのがありました。今回のサターンサイドでは、それを利用したショートカットなどをしづらくしてしまおうかなと思っています。まだ未決定ではあります。ただ、とにかく、生まれ変わったサターン版に期待していて欲しいですね。



○筐体では、シートの後ろから流れるBGMが場を盛り上げてくれた

「S・T・C・C」ファングッズプレゼント

「S・T・C・C」のファンの方々に、以下に記載してあるモービル、ブリヂストンの各グッズを合計15名様にプレゼント。グッズ希望者は、住所、氏名、年齢、電話番号、希望するグッズの番号を明記の上、下記のあて先まで応募しよう。締め切りは7月24日(当日消印有効)。なお、当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。



○プレゼントは、どれも実用性のあるものはかりが揃っているぞ

プレゼント内容

- ① POTENZAステッカー(車用) …3名
- ② ブリヂストンステッカー(5×30cm) …2名
- ③ ブリヂストンステッカー(20×30cm) …5名
- ④ モービルWacky Ratesテレカ …3名
- ⑤ Tシャツ(モービル) …1名
- ⑥ Tシャツ(ブリヂストン) …1名

あて先

〒105 東京都港区東新橋1-1-16
TIMサターンFAN「ツーリングカープレゼント」係

※プレゼントの提供は、株式会社ブリヂストン、モービル石油株式会社です。

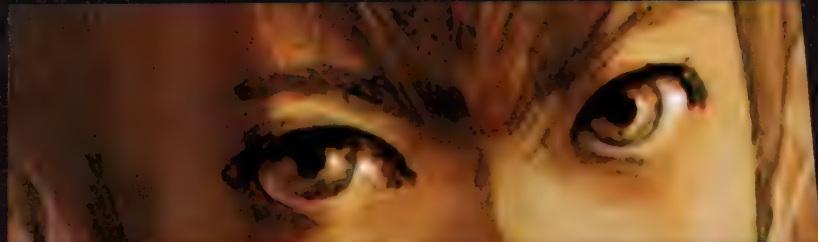
SEGA

DYNAMIC PREVIEW

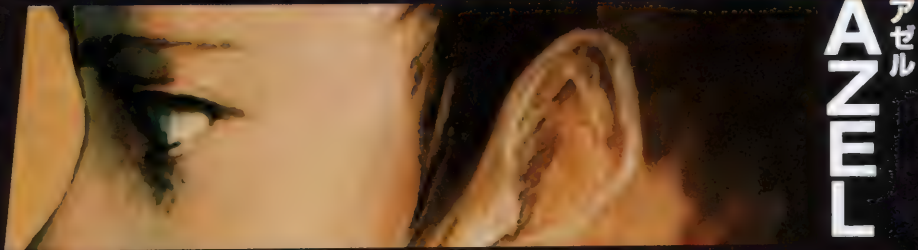


続報

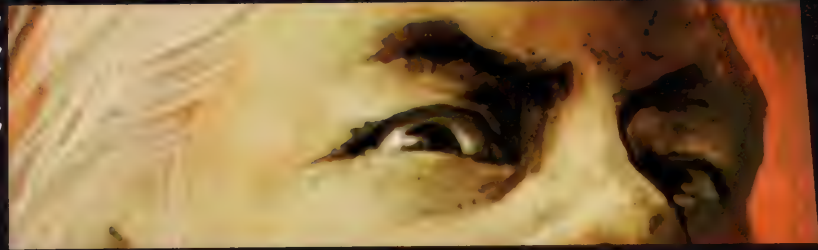
エッジ
EDGE



アゼル
AZEL



クレイメン
CRAYMEN



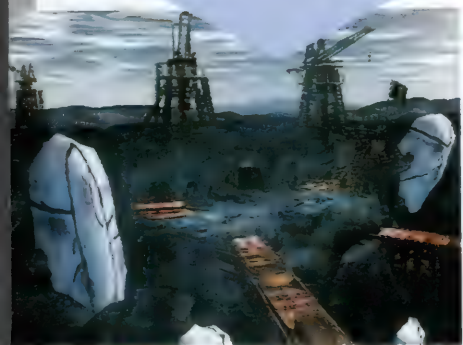
リベンジの旅・プロローグ



『AZEL』の世界への入門 8分30秒のドラマをとくと

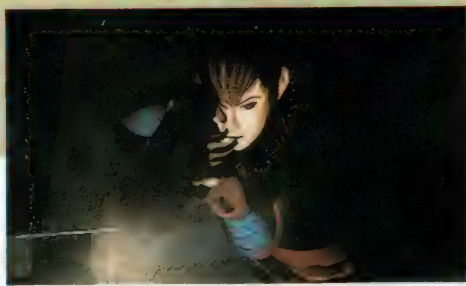
オープニングCG

ここで紹介しているのは、オープニング前半部（これだけで8分30秒）。この後、発掘所の中で目を覚まし、ドラゴンと出会うまでの後半がある。



◎◎ここは帝皇軍の発掘所。入口近くの見張り台の上で空を見上げる少年エッジそして、エッジに声をかける仲間の人「エッジ、どうだ」「何もなし。異常なしだ。このやり取りを何度も繰り返す

●ここでエッジの目覚め。周囲は暗く、遠くで銃声がひびく。エッジは目を覚まし、周囲を警戒する。巨大な銃を手にする。エッジは目を覚まし、周囲を警戒する。巨大な銃を手にする。



●のどかな雰囲気の中で仲間と会話をするエッジ。そのとき、



◎今度はエッジめがけて襲ってくる攻撃生物。下ろす攻撃生物

襲いかかる攻撃生物



●襲いかかる攻撃生物か、エッジは目を覚まし、周囲を警戒する。巨大な銃を手にする。



オープニングCGと敵新情報を公開

AZEL

アゼル —パンツァー—ドラグーンRPG— PANZER DRAGOON RPG

TM

発売日	今秋	CD枚数	未定
発売元	セガ	複数プレイ	1人用
開発元	セガ	対応周辺機器等	マルチコントローラ対応
価格(税別)	未定	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイヤーデータ
ジャンル	ロールプレイング	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	7%(6月18日現在)

『パンツァー』シリーズの伝統である美しいオープニングムービー。これは『AZEL』でももちろん健在。今号では、そのオープニングCGと敵の詳細情報をお届けするぞ!

オープニング OPCG 見よ!

シリーズを通して一貫している「パンツァー」の世界観、「旧世紀」「帝国」「ドラゴン」…。RPGになった本作においても、それらは重要なキーワードになる。

この世界観をプレイヤーに理解してもらうため、オープニング時に8分30秒にもわたる長編CGが用意されているのだ。本作の主人公エッジが、これらのキーワードにどう関わっていくかがここで描かれる。



「ひ、人?」エッジは目を覚まして、顔を上げてみる。

「ひ、人?」「エッジよそ見をするな!」と仲間が声をかける。我に返ったエッジは、ランチャーを構え、怪物の足場を狙って撃ち放つ。バランスを崩し、もがきながら奈落の底へ落ちていく攻性生物。エッジは少女のことを思い出し、背後の壁に近づこうとする

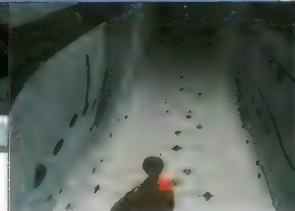
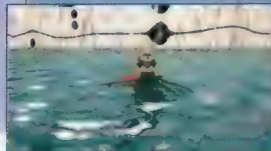
ひ、人?

そして
OP後半へ

オープニング後半。プレイヤーは、ここから遺跡の探索を行う。ドラゴンとの出会いまではもうすぐ。

水中で目覚めるエッジ。「ごぼぼっ」泡を吐き、上へ向かって泳ぎはじめる。

「げ、げぼっ、げぼっ…生きてる…助かったのか?水からはい上がり、周りを見渡す。「遺跡の最下層か…」



●エッジを切り裂くかと思われた怪物の攻撃は、勢いあまって壁を覆っていた鉄板を切り裂く。予想外の威力にすくんでしまうエッジ。「!?!」

旧世紀

数千年前に栄えた太古の文明。それらの文明が機能していた時代を、人々は「旧世紀」と呼ぶ。

この文明の基盤は機械と生体組織の融合であり、「攻性生物」と呼ばれる怪物は、遺伝子改造で生み出した無人の兵器なのである。

これらは、「遺跡」と呼ばれる旧世紀の都市跡や軍事施設跡を守るガーディアンとして、今なお生息し続け、人類を脅かしているのだ。

●未だ発掘されている旧世紀の遺物
なぜ、これほど発達した文明が滅びてしまったのだろうか



●ドラゴンの頭部に小さな突起があるのがアゼル。エッジとは違い直立不動している

アトルムドラゴン

アゼルが騎乗するドラゴン。全長は60'リオン（約57メートル）。エッジのドラゴンが（モータルチェンジによって変化するが）12'リオン前後であることを考えると、約5倍の大きさになる。しかも、このドラゴンはエッジのドラゴンと同様にホーミングレーザー攻撃が可能なのだ。シリーズ最強の敵になることは間違いない。



ツヴァイ



●前作のリーカーティン
ドラゴンと同様に
アトルムドラゴンは
ライバル的な存在

エッジの前に立ちふ 旧世紀の遺物と

●アトルムドラゴンはデザイン的に前作の重装タイプだったブリゲードウィングに近い？大きさは比べものにならないけどね

エッジ&ドラゴン VS アゼル&ドラゴン アゼル

旧世紀の遺跡から発掘された少女。現在はクレイメンの庇護下にある。性格や年齢などはいささか不明で、感情も希薄。ただし、その姿から判断するに、若い女性のように見受けられる。旧世紀の遺跡から発見されたからには、旧世紀と何らかの関係があると思われるが、旧世紀の人間なのだろうか？ それとも一体…？



ツヴァイ

遺跡より発掘されし謎の美少女



反乱軍

帝国軍のクレイメン艦隊が、アゼルを強奪して逃走したため、現在は反乱軍と呼ばれている。その反乱軍の大半はクレイメンの以前からの部下であり、艦船や兵器などは、当然帝国軍と同様のものである。



アーウェン

○クレイメンの部下であり、艦隊の参謀的な役割を担う重鎮。帝国軍時代の階級は大佐。目つきがすごい



ツァスタバ

クレイメン

元帝国軍アカデミー審査官（技術研究を主とする帝国軍内の特殊部隊に属する士官）であったが、現在は反乱軍の指導者となっている。

冷血漢ではないが、自分の感情と行動を切り離すすべを知っており、目的達成のためにはその手段を選ばない非情な面を持つ。

帝国軍の元エリート

反乱は何故に...

○戦艦に乗る下、切り込隊長に乗りこんで戦うことになる顔に機に乗る際のスク



さがる帝国兵器

「パンツァー」シリーズで、主人公の敵として登場してきた「帝国」と「旧世紀の凶性生物」。今回も、主人公の行く手を阻む敵として登場する。また主人公のドラゴンのライバルとなる、敵ドラゴンの存在も判明。ホーミングレーザー攻撃が可能など、シリーズ最強の敵になる。しかし、どんなに強大な敵であろうと負けられない。

帝国兵器

人類の復権をうたい勢力を誇る国家「帝国」。彼らは、失われた旧世紀の力を復活させ、数多くの兵器や道具を手に入れていった。

帝国軍の主兵力は、発掘した旧世紀エンジンによって実現（開発では

なく）した空中戦艦による空中機動師団である。が、その特徴は「美しくない」こと。シンプルな旧世紀の遺物に、現代のテクノロジーで作られた美観とは無縁の、無骨な兵器を組み合わせているからだ。

戦闘機

ジンコウ

「ツヴァイ」のカルラ、「I」のティークに続く帝国軍の標準的な戦闘機の発展型。エッジのドラゴンとほぼ同等の大きさである。



空中戦艦
ヴァルナ

大型戦艦の量産タイプ。船倉部分にあった、戦闘機を収納するカーゴが脱着式になっている（これは何も付けていない状態）。また、攻城用に船の頭部の装甲を強化している。

ツヴァイ

帝国軍はこのほかにも、多用途にわたる戦艦や戦闘機、あるいは想像を絶するような旧世紀の兵器を実現化しているらしい。さらに、超ド級戦艦なども保有しているものと思われる。これらは、ゲーム中で必ずやエッジの前に立ちはだかるであろう。



SEGA

DYNAMIC PREVIEW



続報

ワールドカップ
出場祈願
ガンバレ日本!

キミもJリーガーになれる!?!
新要素「エディット」で
熱中興奮度120%

J-LEAGUE
サッカークラブをつくろう!
2

GO POWER GYM
CLUB HOUSE
¥

©SEGA ENTERPRISES, LTD.1997

「サカつく」開発陣の、「2」を作るにあたってのイチ押しアイデアが「選手エディット」。プレイヤーの分身がJリーグや世界を舞台に活躍するなんて、考えただけでも大興奮だ。今号は、そのエディットと試合シーンを紹介する!

発売日	今夏	CD枚数	1枚
発売元	セガ	複数プレイ	1人用
開発元	セガ	対応周辺機器等	未定
価格(税別)	未定	バックアップメモリー	未定
ジャンル	シミュレーション	コンテンツ等	未定
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	?%(6月18日現在)

プレイヤーの分身 オリジナル選手をつくらう!

基本のシステムは、人気を博した前作を踏襲しつつ、さらに新要素を盛り込んだ『サカつく2』。これまで、スタジアムコマン

ドの追加や日本代表などの情報をお届けしてきたが、今号では、選手エディットの詳細が判明した。画面とともに解説していこう。

エディット選手の基本設定

「2」では、エディットで作成したオリジナル選手を1人だけプレイヤーのクラブに入れることができる。選手の作成は、名前や出身地、タイプなどを決めて行う。こ

のとき、プレイヤー自身に近い形で選手を作成すれば、自分の分身がゲーム中にJリーガーとして誕生するわけだから、感情移入度も高くなるというもの。



○エディット選手を作成するにあたっては、明確な方向性を持つことが重要。後は、何度も試してみてもいい。この「これだ!」というのを見つけてほしい。

呼称(ニックネーム)

エディット選手には、名前以外にもニックネームを付けることができる。試合の実況では、このニックネームで呼ばれることになる。「世界の大炮がシュート。ゴォール!」という感じになるのか?



○呼称は用意された中から選ぶ

出身地

エディット選手の出身地を決定する。また、外国籍にすることも可能だ。この出身地が、選手の初期能力に何やら影響を及ぼすことがありそうだが…。「静岡出身の選手はテクニクがある」とか?



○国内だけでなく外国籍も可能

身長・血液型

身長と血液型も自由に設定できる。当然、身長はヘディングの強さに影響があるだろうし、血液型は気性(怒りっぽいとか)に影響するのではないと思われるが…。



○高ければいいというものでもない

タイプを決める:3つのキーワード

エディット選手をどういったタイプの、どういった特徴を持ったプレイヤーにしたいかは、3つのキーワードを選択して作成する。

キーワードの選択方法は、まずポジション（フォワード、ディフェンダーなど）を選び、どの部分を強化したいかを、項目（シュートやパス、ドリブルなど）から決定する。項目を選択すると、「弾丸シュート」などのキーワードが用意されているので、その中から選んでいくのだ。キーワードを決定すると、五角形のグラフで各能力

のパラメータの大きさが表示され、3つ選んだ時点でグラフが重なっている部分ほど、その影響が確実に選手に現れることになる。



●鉄壁のGKをめざすか、点取り屋になるか、ある意味一番悩む部分



●項目は8種類に別れていて、それぞれに数種類のキーワードが用意されている。ここでも、どういう選手にしたいのか、明確な方向性を持つことが重要

万能タイプに

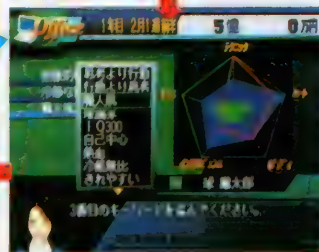
実際にキーワードを選択して、エディット選手を作成してみる。ポジションはフォワードで、ドリブルの「直線的ドリブル」とバ

スの「冷静な配球」、知性&精神の「職人肌」を選択した。

キーワードは、ただ選べばいいというわけではない。反映度が低い場合があるし、相性が悪くて影響を殺し合うこともあるのだ。



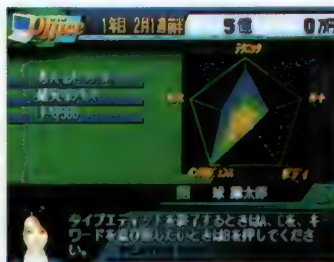
グラフが重なっている部分が狭いので、影響が確実に出るとは言えないが、各能力にグラフが広がっている万能派。



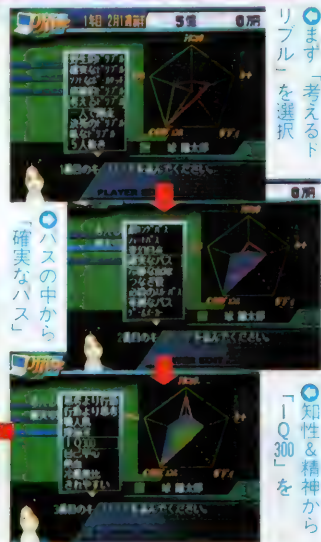
頭脳派に

今度は、パラメータが重なるようにキーワードを選択してみる。

グラフの重なる部分を広くして確実性を狙うか、エリアを広くしてすごい選手になる可能性に賭けるかは、プレイヤーの判断による。



●結果、とびきりクレバーな選手のできあがり。でも頭以外は…



●まず「考えるドリブル」を選択

●パスの中から「確実なパス」

●知性&精神から「IQ300」を

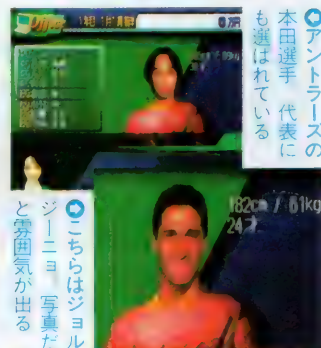
顔エディットとJリーグ選手

輪郭、髪型、眉毛、目、鼻、口、ひげ、その他の中から顔を構成するパーツを選択して、選手の顔を作成する。パーツはかなり細かく用意されているので、バリエーション豊かな顔を作成できるのだ。

顔といえば、「2」のJリーグ選手には、実際の顔写真が使われるようになった。試合中は、もちろんポリゴン選手だけだね。



●エディットで、こんな顔も作成可能だけど、絶対に後悔するだろうな



●アントラーズの本田選手 代表にも選ばれている

●こちらはジョルジーニョの写真だと雰囲気が出る

試合前画面「対戦チーム」情報

前回、「2」では対戦チームの詳細を知ることができるとお知らせしたが、その画面を入手したので、ここで紹介しておこう。これを見ると、敵のシステム上などの選手がいるかがハッキリ分

かり、また調子の善し悪しも把握できる。これにより、敵の要注意選手に守備力の高い選手をぶつけたり、守備の薄そうなエリアにゴールキーパーを配置するといった戦術をたてることも可能なのだ。



●敵チームの情報を見る際には、フィールドがグルリと回転する。本作ではここまで細かく分かるようになったのだ

試合シーンも初公開! さらにリアルなスタジアム

「2」が発売されるにあたって、気になる部分の一つである、試合シーンの画面も今回入手した。

本作の試合も前作と同様に、選手を操作をするのではなく、選手の活躍を見守るシステムになる。

プレイヤーが試合中にできることといえば、試合の状況を判断して、選手の交代を行ったり、戦術

やシステムの変更指示を出すだけ。

しかし、フォーメーションがより細くなったことや対戦相手の詳しい情報が分かるようになったことで、細かい指示を出して試合を有利に進めることはできる。

画面的にも、前作で問題のあった部分は改善され、新要素がいくつも付け加えられているようだ。



◎ユニフォームやスタジアムなどはすべて一新。モーションも新たにキャプチャーされ、モーション数やシーン数なども倍増している

より細かく、よりダイナミックに



◎前作に比べて、よりスピーディーで、よりダイナミックな試合シーンになる。早く実際にポリゴン選手が動いているシーンを見た

選手の名前表示

前作の試合シーンでは、背番号や実況だけでしか選手を判断する材料がなく、誰が得点したかが分からないこともしばしばあった。

しかし「2」では、この点が改善されており、誰が誰なのかをすぐに

把握できるように、選手の名前を表示させることができるようになった。

これで試合中に、誰が活躍して、誰がミスをしたのか、気になる選手はどこにいるのかなど、選手の動きが一目瞭然になる。もちろん実況でのフォローもあるから、より試合を見る楽しみが増えたわけだ。

誰が誰だが
一目瞭然!!



◎センターライン付近の様子。画面上のすべての選手が名前表示されるわけではない。もちろん、表示しないようにも設定できる



◎ボールを持った岩井選手に相手選手がチェックしているシーン。名前があると戦況を把握しやすい



◎相手ゴールに向かって突進する加藤選手。ゴール前には新谷選手と石井選手が。ペナルティエリア内の攻防



観客席の変化

試合シーンでパワーアップしたのは、何もグラウンドの中だけではない。スタジアムにも、随所に新要素が散りばめられているのだ。

今回のスタジアムの観客席は、客の入りによってグラフィックが変化するようにになっている。大入りだったら、画面上の観客席もにぎやかになるし、逆に入場客数が少なければ寂しいスタンドになるのだ。

集客数は試合にも影響を及ぼす。試合はホームとアウェイで行われる

が、ホームの試合はアドバンテージが付加され、アウェイに比べると有利に試合を進められるのだ。

「2」では、その概念の追加要素として、来客数に応じてホームアドバンテージが強く働くようになった。つまり、サポーターの声援が多ければ、選手たちの気合いも入るといわけだ。また、ホームでの勝ち負けは、サポーターの支持に大きな影響を与える。ホームでの試合は、何としても勝たなければならないのだ。

◎お客が多いと選手たちの気合いのノリが違う。これぐらいのお客を呼べてこそ、一人前のクラブといえる



◎閑古鳥が鳴くガラガラのスタジアム。選手のやる気もイマイチ

サポーターの声援が勝敗を左右する



◎ホームスタジアムの集客数は、クラブの人気度や観戦料、掛けた広告費、都市の人口、交通の便、天候など、さまざまな要素に影響される。クラブの運営がうまくいっていないと、お客もスタジアムに足を運んでほしくない。ここはプレイヤーの経営手腕が問われるところだ。いつもスタジアムが満員になるような経営をこころがけよう



◎超満員のスタジアムなら、選手の気合いも頂点に達するだろう。入場客数が増えると、垂れ幕などもかかって、さらにスタジアムが盛り上がる

回転看板

サッカーのテレビ中継で、グラウンドの外周に設置された看板がクルクル回っているのを見かけたことがあるかな?

本作の試合シーンでも、この回

転看板が使用されている。試合が行われている傍らで、スポンサーロゴが次々と切り替わり、画面をアクティブに彩る。「2」のこだわりはここにも現れているのだ。



◎細い部分だが、そのこだわりが、より一層ゲームへの感情移入度を高める



◎プレイヤーのクラブについてのスポンサーのロゴも入っている

ナイトゲーム

「2」の試合は、実際のJリーグと同様に、デーゲームやナイトゲームで行われる。

ナイトゲームの試合では、照明灯に照らされた選手の影が四方に伸びるなど、細かい部分までリアルに再現されているのだ。

◎明々と光る照明灯



◎照明灯に照らされた選手の影が、キレイに四方に伸びている



宝塚記念スペシャル

総額1,000,000円

プレイステーション
セガサターン

ステーキスウィナー2 ダブルキャンペーン

「ステーキスウィナー2最強馬伝説」プレイステーション版・セガサターン版が発売され、

好評を頂いておりますので、商品を購入されたユーザーの皆様に対し、

1997年春のGI最後を締めくくる7月6日の宝塚記念に合わせて「ステーキスウィナー2購入者wキャンペーン」を行います。

なお、このキャンペーンにはその名前の通り2つの種類があり、

どちらに応募頂いても(両方でも)結構です。

クイズの正解者、タイムアタックの優秀者には賞金をお送りいたします。

応募締め切り(賞金当てクイズ、タイムアタックともに)

平成9年7月31日迄

賞金当てクイズ
賞金総額450,000円

■問題
「ステーキスウィナー2 最強馬伝説」オリジナルモードの新馬場の優勝賞金はいったい、いくらでしょう?

■解答応募方法
このクイズは「ステーキスウィナー2 最強馬伝説」の巻頭に掲載されています。アンケートハガキの「このゲームをお求めになった理由」の欄に「解答 万円」という形で記入し、郵送して下さい。
アンケートハガキを店に弊社へ送られている場合は、官製ハガキにて応募が可能。
(官製ハガキについては、アンケートハガキと照合確認します。)

■抽選方法
正解者の中から抽選で45名の方に現金10,000円をプレゼントします!

賞金総額550,000円
「宝塚記念」タイムアタック

■応募内容
「ステーキスウィナー2 最強馬伝説」オリジナルモードの「宝塚記念」に出場して、自己最速タイムを撮影し、送って下さい。

■応募方法
最速タイムが表示されている優勝画面を写真またはビデオに撮影して、郵送して下さい。表示する画面のいずれでの応募は一切無効となりますのでご注意ください。
また、応募は一人一馬の馬に限らせていただきます。
アンケートハガキを同封するが、馬にアンケートハガキを出されている馬は、その馬を応募して下さい。馬名を記載します。

■抽選方法
応募の中で最速タイムを記録された方が1名~10名まで各々に現金で賞金100,000円をプレゼントします。
なお、入賞者数が予定人数を超えた場合は、抽選とさせていただきます。



■プレイステーション版
「ステーキスウィナー2 最強馬伝説」
■好評発売中
■価格5,800円(税抜)

■セガサターン版
「ステーキスウィナー2 最強馬伝説」
■好評発売中
■価格5,800円(税抜)

※当選者の発表は、発送をもってかえさせていただきます。詳しくは、6月中旬より小売店に配布予定のポスター及び弊社雑誌広告をご覧ください。 ※応募内容・問題・方法を良く読んでエントリーしてください。なお、どちらも同梱アンケートハガキが必要です。
※合計賞金は景品表示法により1人100,000円を上限とさせていただきます。 ※応募の時お送りいただきました、ビデオテープ・画面写真等は、お返しできない場合がございます。 ※応募時にかかる郵送料・発送料金は各自でご負担願います。

このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウェアを表すものとしてその表示を承認したものです。

マークおよび「PlayStation」は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
※プレイステーション版は、発売元、開発元ともに株式会社ザウルスです。

■発売元 **SNK** 株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12

■開発元 **SAURUS** 株式会社 ザウルス 〒102 東京都千代田区紀尾井町3-8 第2紀尾井町ビル
◆ザウルステレフォンサービス TEL. 03(3222)1734 FAX. 03(3222)1728 ◆インターネット ザウルスホームページ <http://www.saurus.co.jp/>

イラスト:鈴木みそ
©1996/1997 SAURUS

他人の体に乗っ取れる？ ビジョンクエストとは

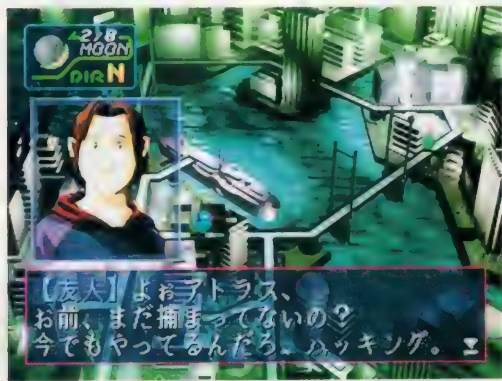
「ソウル」では、プレイヤーとなる主人公が他人の意識に入り込み、その人物となって行動が取れるようになっている。つまり、主人公ではないまったくの別人に成り代わり、まったく別の物語を体験できるってこと。主人公からの視点とは違う別の視点を幾つも見せることで、一つの大きな物語を形成しているのだ。

突然発生する他の人間のシークレット物語と、本編となる自分の

物語のリンクによって進行するシナリオ、これが「ソウル」に盛り込まれている“ビジョン・クエスト”と呼ばれるシステムの正体。

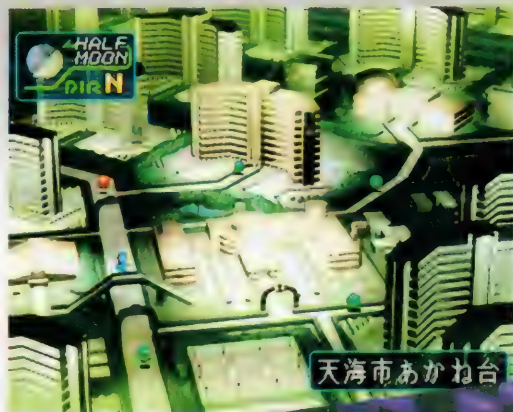


キョウジの声：……聞こえるか……
アトラスにいて、おれの身体は
おれであって、おれではない……



○「リマナー」は、主人公の魂がデビルリマナーの葛葉キョウジの体に乗る、という形で、物語が展開していった

○他の人の体で体験した事柄や行動は、本当の自分の体に戻ったときのストーリー進行に、なんらかの影響を与えることになる



○魂をハッキングするから“ソウルハッカーズ”なのか、このシステムの性質上、マルチシナリオになるかも!?

○他人の体に乗ったときの戦闘は、果たしてどうなるのだろうか。残念ながら詳細は不明



特報 新システム発覚!! プレイヤーは1人だけじゃない!?

デビルサマナー ソウル ハッカーズ

「女神転生」シリーズの最新作ということで、いやが応にも期待の高まる「デビルサマナー〜ソウルハッカーズ〜(以下ソウル)」の今号は最新の情報を余すところなくお伝えする。

発売日	11月	CD枚数	2枚
発売元	アトラス	複数プレイ	1人用
開発元	アトラス	対応周辺機器等	未定
価格(税別)	6800円	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイヤーデータ
ジャンル	ロールプレイング	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	50%(6月16日現在)

主人公はハッカー集団 "スプーキーズ"の一員

「ソウル」のテーマはネットワーク社会の危機。世の中とネットワークが切っても切れない関係にある未来都市が物語の舞台となる。主人公はそんな世界で流行になっている「ハッキング」の集団「ス

プーキーズ」に所属する少年。ヴァーチャル・コミュニティのネットワーク仮想都市「パラダイムX」にアクセスするライセンスをハッキングしたことにより、いろいろな事件へと巻き込まれていく。

主人公(プレイヤー)

プレイヤーとなる主人公は、18歳ぐらいの青年。ヤンチャなところが残っているイメージ。現在、ハッキングの勉強中で、まだたいしたことはできない。行動力があり、驚くことも結構多いので、なにがと先頭を立てて行動する。武道の経験があり、ケンカ慣れしている。両親は放任主義者。妹からは、やさしくて頼り、頼りになる兄として慕われている。家族同様に見守られてきたヒトミとは、今でも古くとして仲がいい。

プロローグ 〜ソウルハッカーズ〜

ハッキング。一般家庭にまでネットワーク回線が整備され、無償でコンピュータ端末が提供されるようになると、少年たちの間で、この「違法行為」が一種の「流行」になっていた。主人公もそんな少年の1人。同世代の仲間とともにハッカー集団「スプーキーズ」を名乗り、企業や官庁のホスト・コンピュータをハッキングすることに熱中している。そんな少年たちの行動があるうとも天海市の再開発は順調に、そして着実に進行していく。人々はネットワーク・サービスを何の疑問もなく享受し、市民IDによる個人情報の管理を受け入れていった。IDなしには自己の存在すら確認できないとしても、ネットワークの利便性の前には、そんなことも、もはや問題ではなくなっていた。ある日、主人公はテスト中のネットワーク仮想都市「パラダイムX」へアクセスするためのライセンスを、ハッキングによって手に入れる。「パラダイムX」——天海市の再開発を強力にバックアップする「アルゴン・ソフト」により開発されたヴァーチャル・コミュニティ——は、巧みにアミューズメント性を盛り込んだサービスを提供し、人々の話題を集めていた。人々は、我先に「パラダイムX」のモニターに応募し始める。「アルゴン・ソフト」、そして背後で操る「ファントム・ソサエティ」の目的が、人々の魂を集めることだとも知らずに。

ヒトミ(パートナー)

正義の女性。御守がらの家の下、美子一つで育ったので、たいしてのことは一人でできるしっかりした。さぼりかしてはいて意味のある人間が人に対するのが苦手。他人にはカードが強いが、遠い頃から知り合いの主人公と、その家族に対しては、打ち解けた様子で懐も開く。父兄は、実は、あの悪逆無道(リサアニー出演)。親子関係は良好。



俺たち
スプーキーズに
ハッキングできないものはなし



ユイイチ

ランチ

シックス

リーダー

主人公とパートナーのヒトミが所属するスプーキーズの残りのメンバーたち。コアメンバーはリーダーを中心に、シックス、ランチ、ユイイチ、ヒトミ。そして主人公の6人のメンバーで構成されている。この4人はいずれもコンピュータの知識に関しては天才的なものを持つ。メンバーはそれぞれ得意分野を持ち、それに応じて役割も変動的である。

ハンディCOMPに 秘められた2つの新機能

『ソウル』においてGUMPと称されるハンディCOM。「サマナー」では、悪魔召喚プログラム、オートマッピング、デビルアナライズの3つの機能を使うことができた。『ソウル』ではそれらに加え、新たにインストール・システムと2身合体の機能が付けられた。



①『ソウル』でもお世話になる



②主人公が所持するハンディCOMPは、通称「GUMP」とは呼ばれる。さつに機能がアノフ

冒険を助けるインストール・システム

3Dダンジョンの探索や戦闘で役立つのがインストール・システム。このシステムを簡単に説明すると、GUMPにソフトと呼ばれるものをインストールすることで、そのソフトが持つ効果が付けられるというもの。ソフトの種類は、先制攻撃の確率が上がるものや、

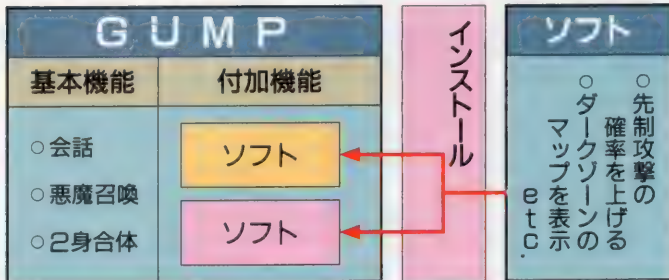
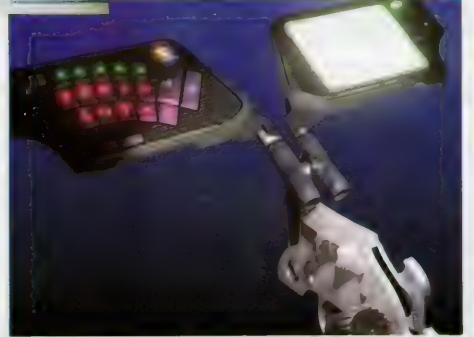
ダークゾーンのマップが表示されるといったものなど。GUMPにインストールできるソフト数は予め決まっているが、ソフトの入れ替えは自由に行えるようになっている。つまり、プレイヤーの好みとその場の状況に合わせ、カスタマイズができるってことである。



③「サマナー」では、このシステムが重要になる

④ソフトの種類は、戦闘で役立つものとダンジョン移動中に効果を出すものなどがある。『ソウル』では、このシステムが重要になる

⑤GUMPを開けば、このようにコンピュータ顔を出す。これで、いろんなソフトをインストールしたり、悪魔を召喚したりする



2身に限り可能な新たな悪魔合体

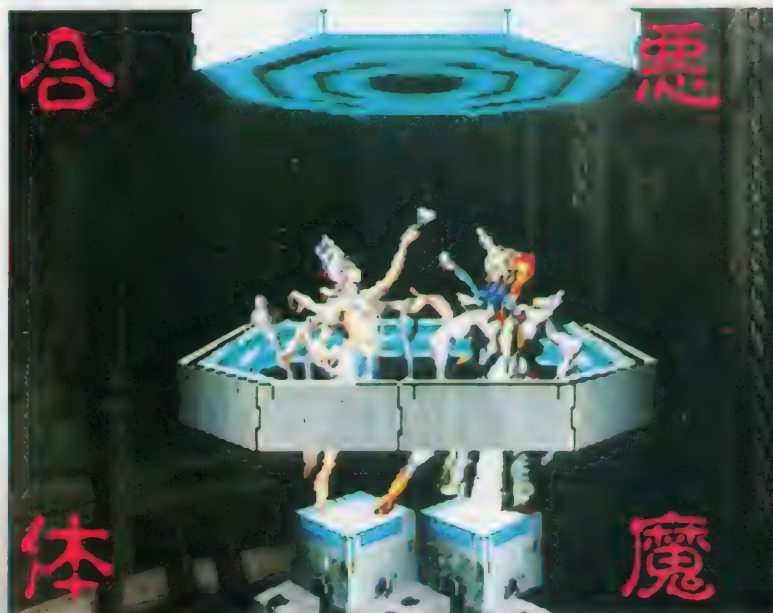
GUMPに加えられたもう一つの機能が、悪魔の2身合体。『サマナー』では、業魔殿と呼ばれる施設でしかできなかった悪魔合体が、2身に限られるが、ハンディCOMPで行えるようになった。これにより、ダンジョン間の移動中やダンジョン内でも悪魔の合体が可能になり、わざわざ業魔

殿に戻る必要がなくなった。ただし、これはあくまで補助的な機能なので、合体に関するアドバイスをを受けたり、3身合体や剣合体などを行うことはできないようだ。



⑥無闇にすすんでいくには、なんてこともできる。ダンジョン内でもできるため、かなり便利になった。

⑦いくら合体ができるようになったとはいえ、あくまで補助的な機能。悪魔の合体は、それ以外の悪魔召喚やスキルによる攻撃や防御を補助するものではない。



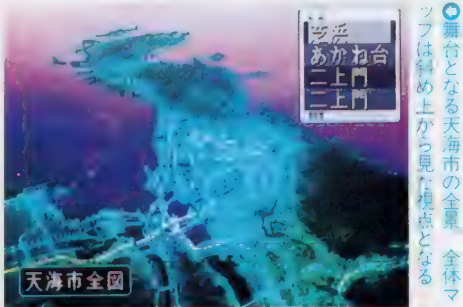
⑧これは、ダンジョン内でもできる。GUMPを開けば、このように悪魔を召喚したりする



移動画面はプリレンダリングを使いこなしに

移動画面は「サマナー」と変わらない。大規模な地域間の移動を行う全体マップ、地域内を移動する2Dフィールド、そして戦闘が行われる3Dダンジョン、と移動画面はこの3つで形成されている。全体マップからダンジョンのある地域へ、地域からダンジョンのある建物へ、そしてダンジョンへ、という風に移動は行われる。

このように、構成自体に変化はないのだが、移動画面のグラフィックはプリレンダリング技法を使い、より緻密な描写となっている。



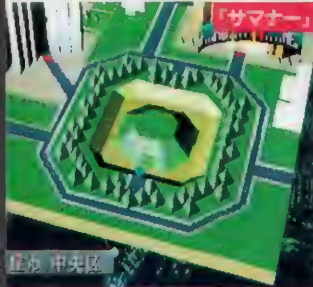
天海市全図

◎舞台となる天海市の全景。全体マップは斜め上から見た視点となる

建物の移動も行う2Dフィールド

2Dフィールドは、特定の地域をクローズアップした画面。マップ上にはメッセンジャーが存在するほか、3Dダンジョンに入るための建物が存在し、画面上部には地域名と月齢が表示される。と、ここまでは「サマナー」とは変わ

らないのだが、1点だけ大きく変わったところがある。それは2Dフィールド上では見えなかったメッセンジャーが、見えるようになったということ。しかもメッセンジャーは、一定の区間ではあるが移動できるようになったようだ。

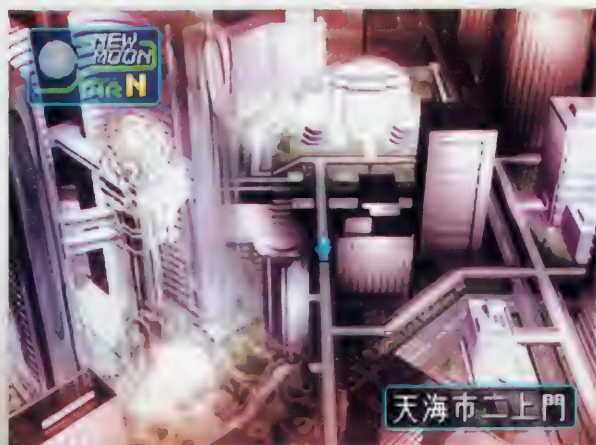


天海市 中央区



天海市 芝浜

◎2Dフィールド自体はそれほど変わらない

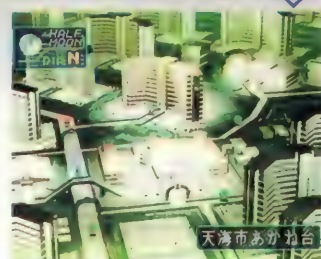


天海市 二上門

◎建物が立体的な作りになり、全体的にやや3Dっぽくなった
◎幻想的な雰囲気、演出

メッセンジャーが変えるように

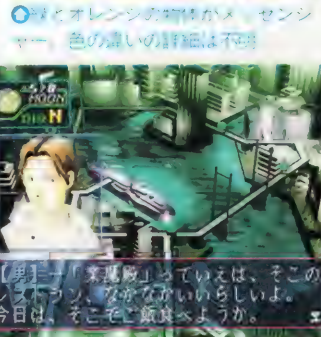
前述したとおり、「ソウル」ではメッセンジャーが一目でわかるようになった。緑、もしくはオレンジの球が、そのメッセンジャーにあたり、「サマナー」で切り替え式だった会話画面も変更されている。「ソウル」での会話は2Dフィールドの同一画面上で、行われるようになったのである。



天海市あかね台



◎2Dフィールドの画面が切り替わることなくメッセージが出る



◎緑とオレンジの球がメッセンジャー。色の違いの詳細は不明



◎男は軍艦船について語っているようだ「サマナー」ではホテルとして存在した軍艦船だが、「ソウル」ではレストランとしてその姿を現すのだろうか

◎と思いきや、こちらの女性は美脚のことを豪華客船と知っている。とにもかくにも、動けるようになったことだし、メッセンジャーが重要な存在になるかも

戦闘シーンでは演出効果がより派手に

「ソウル」の戦闘は「サマナー」と同様のスタイルを取る。プレイヤーとパートナーと悪魔、合わせて6体まで戦闘に参加でき、前列・後列の概念もそのままである。システム部分は変わらないのだが、グラフィックや音などの演出関連はより派手なものへと変貌を遂げている。改良の手を施した画面を堪能してほしい。



段差 仕掛けを加えた 3Dダンジョン

3Dダンジョンにおいても、新しい趣向がいろいろと施されている。中でも一番大きな点は、やはりダンジョン内に新たな概念を盛り込んだことだろう。段差や

スロープがそれになるのだが、これらの新しい概念を取り入れたことで、今までにない効果的な演出を数多く盛り込めるのだ。トラップに関して、意地悪なものではなく、見た目にも楽しいものが多いと仕掛けられている。



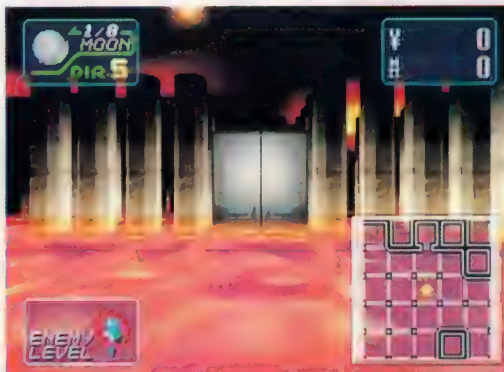
① 1マスしかない部屋。中に入ってみるまでになががあるかわからない



② こちらのドアの中も、周りが一切見えない囲まれた部屋。凝ったダンジョンになるだけに、マッパーが重要な存在になるのかも
③ これが段差。ちょっとした階段のようになっている。果たしてどのような仕掛けが盛り込まれるのだろうか。まったく新しい概念だけに楽しみだ

④ ちょっとわかりにくいかもしれないが、マスの角に、4つの柱が立てられている。このような置き方も「ソウル」ならではの

⑤ 遠目から見れば、3つともドアのように見えるのだが、マップでの表示から判断すると、真ん中以外は進めないようだ。視覚的トリックの一つ



⑥ ダンジョン内にも、背景のバリエーションが付けられている。ダンジョン自体の存在も、単なる地下迷路じゃなくなった

⑦ 外壁を離れても中の様子が透けて見えるようになってきている。これまた新しい演出効果の一つ。バリエーションが豊富である

喰らいな、悪魔ども

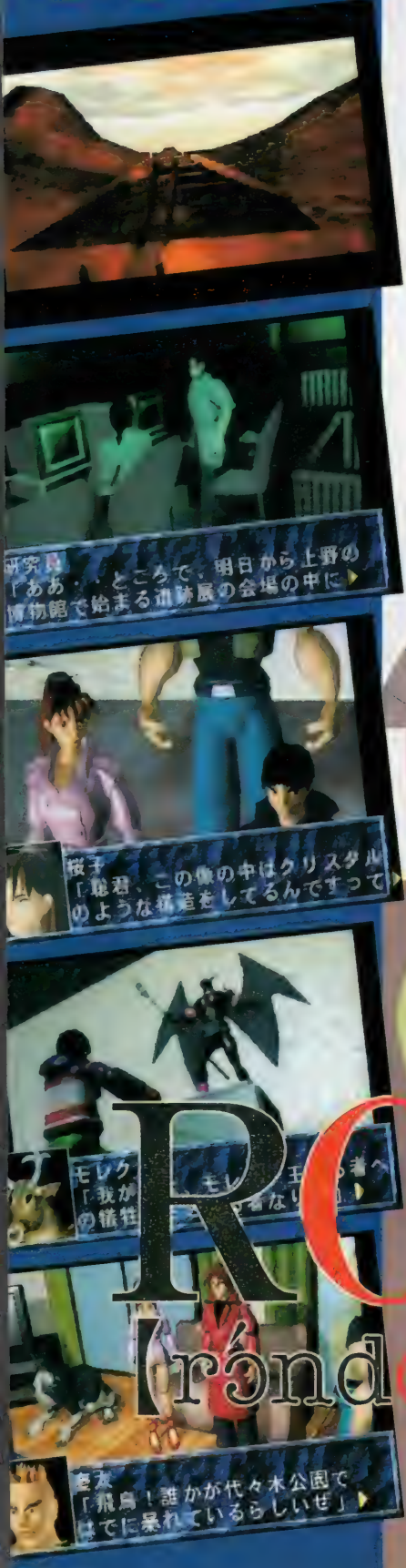


⑧ 画面中央にハートのマークが、ジャックフロストを誘惑しているところか？ 逆にジャックフロストに誘惑されているところかも。相変わらずのあとけない表情だ

⑨ 画面全体を覆うほどの、ド派手な演出。大爆発が起り、真っ赤な炎が敵グループを飲み込んでいる。この規模からいって、アギ系最高の魔法、マハ・ラギオンだと思われる



特報



舞台は2008年の未来架空都市

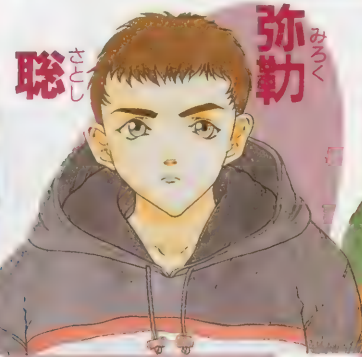
本作の舞台は、西暦2008年の未来都市。主人公たちがアステカの遺跡にあったクリスタル像を見つけたところから、物語は始まる。

魂の記憶と兄弟の絆がテーマになっている本作は、ストーリー性を前面に出して作られている。現段階でわかっているキャラは4人だけだが、本編中で活躍する人間キャラは、全部で10人ほど登場するとのことだ。

そのほか演出面ではムービーシーンを多用。2枚組の大容量を活かし、ストーリーに入りやすいような措置を施している。



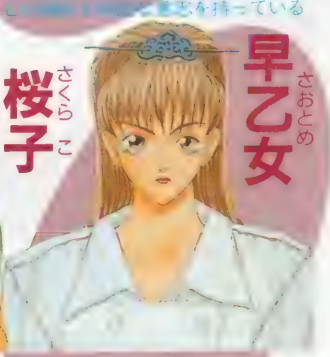
◎物語は、日本だけでなく、世界中で展開される



◎主人公飛鳥の弟。高校2年生。好奇心旺盛な明るい性格だが、どことなくひ弱さを感じさせる少年。物語は、この少年が悪魔にさらわれたことによって幕を開ける



◎飛鳥の高校時代からの友達。19歳の男性。筋肉の固まりのような巨体の持ち主。いかつい顔の中にも、どことなく純情さの残る風貌を持つ。最初から仲間になっている



◎松本慶太と同じく、飛鳥の高校時代からの友人。19歳の女性。知的で古風な容姿を持ちあわせる。この女性も、聡がさらわれた現場に居合わせており、一緒に救出の旅に出る



◎物語の主人公。19歳。細身の体格ながら、子供のときから祖父に古武術の鍛錬を受けているため、強靱な体を持つ。クールな洋面、意外なほろ酔い気質の裏面を持つ

『魔神転生II』からの 変更点をチェック

RONDE

[rondeu] ~ 輪舞曲 ~

発売日	9月中旬
発売元	アトラス
開発元	アトラス
価格(税別)	6800円
ジャンル	シミュレーションRPG
対象年齢	全年齢
CD枚数	2枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	未定
バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	75%(6月17日現在)

事実上の『魔神転生II(以下II)』の続編でありながらも、大幅にリニューアルされている本作。今号では、前作「II」からの変更点に焦点を当て、お伝えしていく。

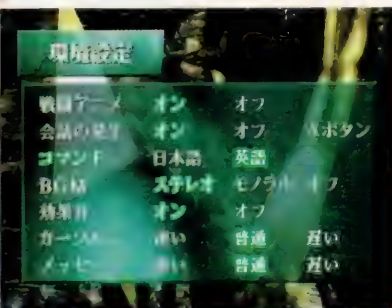
©ATLUS 詳細は本誌中ページです。

親切なオプション、重要度の増した各施設

演出面を強化している一方、ゲームの遊びやすさも追求している本作。環境設定ではユーザーの声を取り入れ、「II」では英語だったコマンド表記が、日本語でも表せ

るようになった。それ以外にも、戦闘アニメのオン・オフ、ステータス画面の変更、さらには悪魔との会話の発生をも任意で設定できるようにになっている。

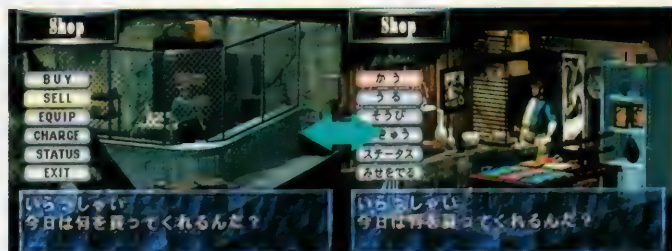
ゲーム中においても、ショップの重要性を増したり、リミックスステーションでの悪魔の使い道を増やすなどの改良が施されている。



①プレイを快適に進められるように、プレイヤーの好みに合わせて設定できる。注目点は「会話の発生」。オン・オフはもちろんのこと、任意のボタンで自由に発生させることもできる



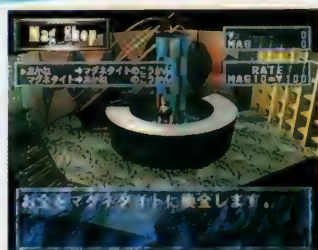
②円状で表されるようになったステータス。その他の詳細もここで



③ユーザーの声から取り入れられた日本語表記。わかりやすくなって便利

重要性が増した武器とショップ

本作では武器に回数制限が設けられており、武器の重要性がかなり高められた。そのため、必然的に武器屋とお金の存在価値も高くなってしまふ。そこでバランスを取るために、お金とマグネタイトを換金するマグショップが、新たなショップとして加えられた。



④武器やアイテムをかうために必要なお金と、悪魔を従えるために必要なマグネタイト。それらを換金するのがマグショップ

⑤すべてではないが、武器に使用制限が設けられ、武器自体の重要性が高まった。結果、ショップの重要性も高められた

悪魔の使い道が増えたリミックスステーション

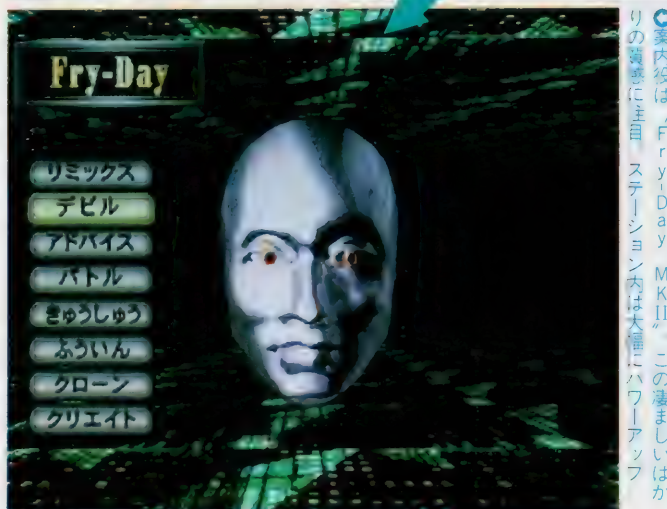
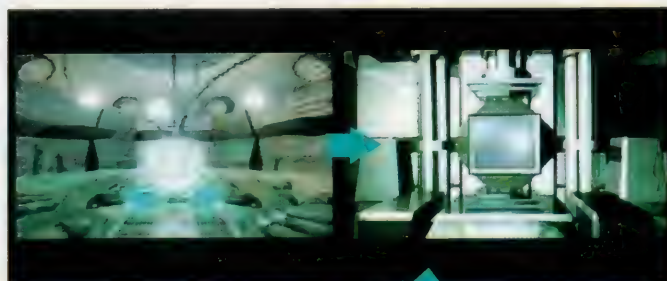
「魔神転生」シリーズ、最大の目玉とっていいリミックス（悪魔合体）。今作ではそのリミックスに大きく手が加えられた。大幅に悪魔の使い道が増えたのである。

「II」では、2、3リミックスしかできなかったのに対し、本作では

リミックス以外の悪魔の使い道が作られている。ただ残念なことに、リミックスステーションで行える全行動の内容は、ところどころしかわかっていない。

以下に、現段階で判明している範囲で、その行動をまとめてみた。

リミックス	いわずと知れた、悪魔同士のリミックス。「II」同様、2リミックスと3リミックスが用意されている。
デビル	この項目は、まったく不明。項目の中にステータスが消えていることから、ステータスの代わりに考えられる。
アドバイス	これも詳細は不明だが、単に言葉どおりのものと考えられる。項目が増えたための措置、補助的な役割だろう。
バトル	これは経験値稼ぎの項目では、シミュレーションRPGでは半永久的な戦闘ができないので、その救済措置か。
きゆうしゅう	これまた不明の項目。ネーミングから、基本の悪魔の種族を変えずにパワーアップだけする、と予想されるが。
ふういん	悪魔の遺伝子を抽出して武器や防具に組み込み、パワーアップ、もしくは付加攻撃を付けさせるというのがこれ。
クローン	同じ悪魔をもう1体作り出す。「II」では同じ種族は仲魔にできなかったのだが、どうやら変更されたようだ。
クリエイト	骨から遺伝子を抽出し、死んだ悪魔を復活させるというもの。なん回も復活させることができるのかは不明。

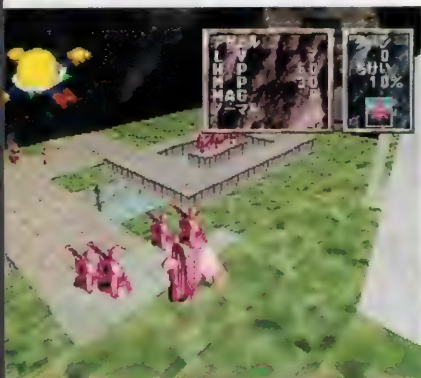


⑥案内役は「Fry-Day MK II」。この凄まじいばかりの悪魔に注目。ステーション内は大幅にパワーアップ

フィールドは高低差と地形効果のある3D立体空間

フィールドの仕様を変えたのも大きな変更点。以下に掲載している写真を見ておわかりになるとおり、段差と高低差の概念を入れ、立体的なフィールドを作り上げている。「II」でもあった地形効果は、当然そのまま。この立体的な

フィールド上で、戦いが繰り広げられるのである。ユニットはすべて、コマ状へと姿を変え行動する。戦闘に関しては前号でもお伝えしたとおり、敵へ攻撃、または敵からの攻撃を受けると、ユニットが実体の姿に戻り、アニメーションによるやり取りが行われる。



①段差や地形をうまく利用して戦っていかねばならなくなる

①カメラアングルはなん種類も用意されており、任意の切り替えも可能
②ユニットは、そのキャラに似た形状を取る。名前を表示させることも可



③段差の違いによる攻撃の可否、正否も当然てくる。戦略性が高くなった

CHECK POINT

4色あるユニットの意味は?

フィールドの写真を見てお気づきになった方もいると思うが、本作のユニットは、4種類の色で分類されている。青が味方、赤が敵というのはおわかりになると思うが、問題はその他の黄と緑である。

中立立場のキャラであることは間違いないだろうが、それ以外のことは残念ながらわかっていない。推測するに、ノンプレイキャラの、人間か悪魔かで区分されていると思われるのだが…。

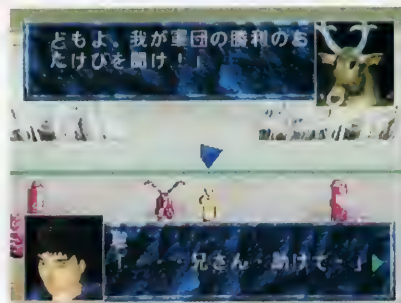


※必ず、この後連れ去られることから考えると…

フィールド上でもイベントが

戦闘中、または戦闘後においてもイベントは発生する。ただし通常のイベントとは若干異なり、ムービーは一切流されずに、文字テキストのみのやり取りが行われることになる。イベント中は戦闘が一時中断され、フィールドにキャラクタの顔が映し出され、イベントは進行していく。ここで載せた写真は、ゲームスタート時のプロローグにあたるイベント。展示

されていたクリスタル像が急に悪魔へと姿を変え、主人公の弟を連れ去っていくというもののだ。



④クリスタル像に近づいた瞬間、その姿を悪魔へと変え、弟の腕を連れ去っていく。すべての物語の始まりで、重要な部分

⑤結局、なんもできないまま、弟を連れ去られる。状況がまったく把握できなかった状態で、救出の旅に出る

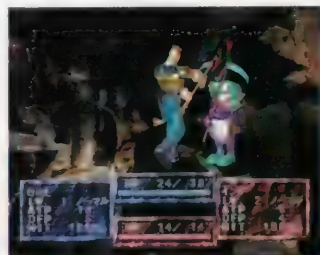
アニメーション効果がついた戦闘シーン

アニメーションのやり取りが行われるようになった戦闘。敵と味方の攻撃モーション、特殊攻撃での演出が加わったことにより、臨場感あふれる戦いが繰り広げられるようになった。用意されているアニメーションパターンはなんと

500種近く。さらに、アニメーション中はキャラクタの声も加えられ、プレイヤーを飽きさせない演出で戦闘を盛り上げてくれる。



◎飛鳥がブロッケンに剣攻撃をするところ

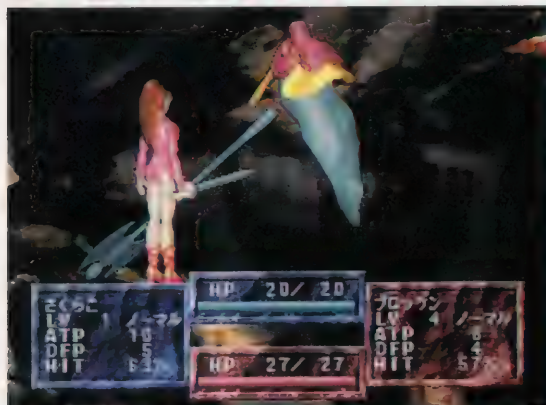


◎戦闘中は、ヒット率やHPなどのパラメータも同画面内に表示される



◎特殊攻撃の石化にらみ。実にリアルな目が敵を呑み込む。へびににらまれたカエル状態

直接・間接攻撃プラス



◎ブロッケンの斧攻撃。敵の武器攻撃もちゃんとアニメーションで行われる

特殊・魔法攻撃

ついでにハロウィン 謎にさせる攻撃？
◎その効果はまたわか



500種近くのグラフィックパターン

悪魔との会話と悪魔の役割

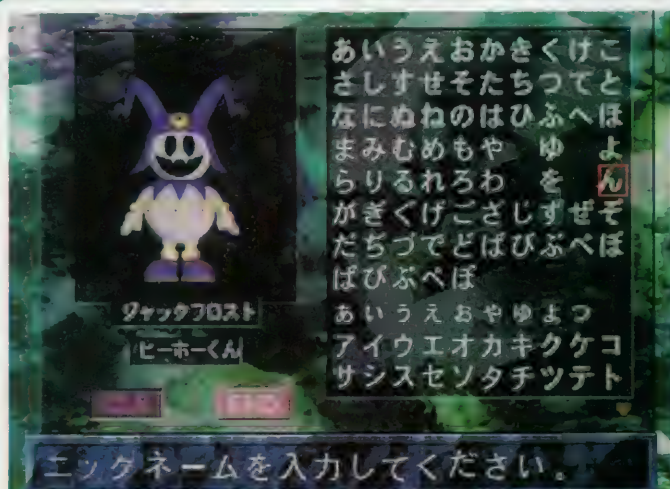
悪魔の役割は、リミックスステーションでの活用だけではない。悪魔は、本来魔法を使えない人間と契約を結ぶことで、自分の持つ魔法を人間に継承することができる。つまり人間は、悪魔と契約することで初めて魔法が使えるのだ。1度に契約できる悪魔は3種族と決まっており、契約の組み合わせによって、特殊な魔法や攻撃が使えることもある。

ただし、悪魔との会話は、悪魔を倒してからでないとは発生しない。

そのため、リミックスステーションでの使い道も含めて、非常にその存在価値が高まったことになる。ちなみに、悪魔へ愛着が湧くようにということで、悪魔のネーミング付けも可能になっている。



◎悪魔との会話は戦闘後にランダムで発生。さらに悪魔が重要なもの



◎悪魔一匹一匹に対して、好きな名前を付けられる。付けた名前がマップ上で表示させることも可能。悪魔への愛着がより一層深まるってもの

最後の1本はオリジナル要素を含んだ
海外版『ZERO2』!!

STREET FIGHTER COLLECTION

ストリートファイターコレクション



ついに全タイトルが発表された「ストリートファイターコレクション」。今回はその選ばれた3本の詳細に加えて、カプコンパブリシティチーム永井氏のインタビューも一緒にお届けするぞ。

発売日	9月	C D 枚数	2枚
発売元	カプコン	複数プレイ	2人同時
開発元	カプコン	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	未定
ジャンル	格闘アクション	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	帯の発売状況	80%(6月19日現在)

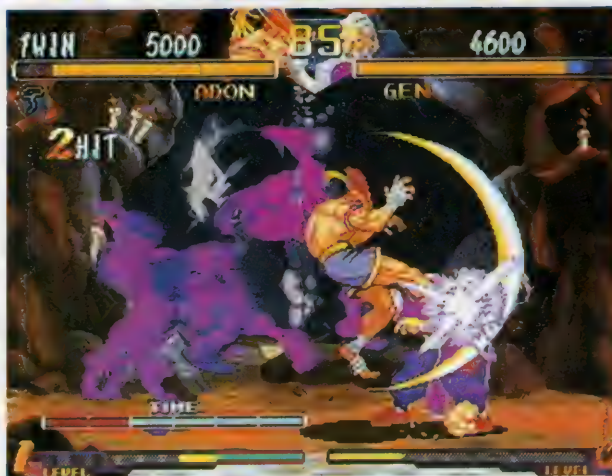
『ストリートファイター』シリーズ3タイトルを1本に凝縮

「ストリートファイターII」といえば格闘ゲームブームに火をつけ、今やカプコンの顔にまでなった名作。「ストII」(ダッシュ)を始め、「ダッシュターボ」、「スパII」、「X」とさまざまな進化を遂げてき

たが、本作は「スパII」、「X」を忠実に移植。さらに「ZERO2」にいくつかの追加要素を入れたオリジナル、「ZERO2」も収録だ。



◎人気もあり、完成度も高かった「スパII」と「X」がついに1枚のCDに入って発売される



◎画面下のゲージはオリジナルコンボ、スーパーコンボなどに使用。この使い方が勝負の分かれ目!

気になる開発状況+隠し要素に迫る

業務用を忠実に再現

— 開発状況はどうでしょう?
永井 基本的にPS版を先に作って、そこからサターンで開発する形を取っているのですが、8月の発売までには間に合わせたいと思っています。

— 3作品の中ではどれが一番(開発が)進んでいますか?

永井 そうですね。現在「ZERO2」は割と順調に進んでいま

す。「スパII」、「X」のほうは真っ最中といったところですか。

— なぜこの時期に発売を?
永井 ユーザーの方から移植希望ハガキがたくさん届いたのが一番の理由ですか。やっぱり期待されているんだなということで動き出しました。あとは「ZERO」より前の作品がPS、サターンともに出していないからです。

— では最後の一本を「ZERO2」にした理由は?

永井 はじめから「スパII」、「X」は決まっています。3本目はファンサービスのものを入れるつもりでしたので「ZERO2」をベースにしたものとして選びました。

— 「ZERO2」に追加要素を加える予定は?

永井 もちろん何か入れようと現在検討中です。具体的な発表はもう少し待って下さい。

— 「スパII」、「X」のほうには何か入れるつもりでしょうか?

永井 いえ。こちらの2作は豪鬼などの隠しコマンドも含め、業務

用を忠実に移植するつもりです。

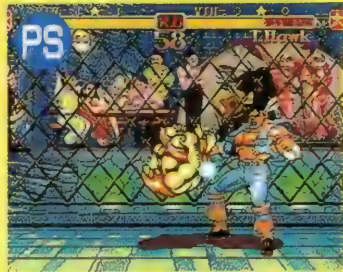
— 最後に「ストII」ファンが気になる「ストIII」の移植はどうなるのでしょうか?

永井 前向きに検討しています。今後も業務用作品はできるだけ早く移植してサターンユーザーに届けたいとは思っています。実は近々大きな発表会で何タイトルか発表する予定です。2D格闘は移植しやすいので、もしかしたらいろいろ出るかも知れませんね。「ストコレ」も含めてユーザーの皆さん期待して待っていてください。

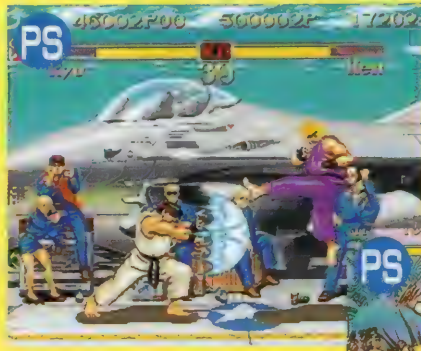
●4人の新キャラが加わった

スーパーストリートファイターII

'93年9月に業務用で登場した作品。最大の変更点は4人の新キャラの追加。メキシコから一度怒ると手がつけられないインディアン「T・ホーク」、ジャマイカからは陽気なミュージシャン「ディー・ジェイ」、香港カンフースターである「フェイロン」、イギリスのティーンエイジャー「キャミィ」が入り、総勢16人になった。この他、業務用では8人で勝ち抜き戦をするトーナメントモードやQサウンドなど新しい要素がいろいろ入っていた。

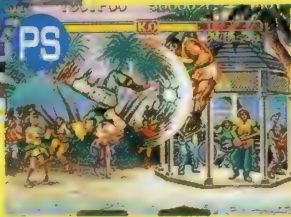


●懐かしい「ストII」キャラのプランカ&「スパII」からの新キャラT・ホークの対戦もあと少しでできる



●「ストII」シリーズすべてを通して、毎回上位にランクしてきたガイル。やはり基本は飛ばせて落とすか

●「ストII」シリーズ「ストII」時代からの主人公リュウと、常に良きライバルであり続けたケン。シリーズ最新作が出るたびに2人の技の性能は、徐々に変化がつけられていった

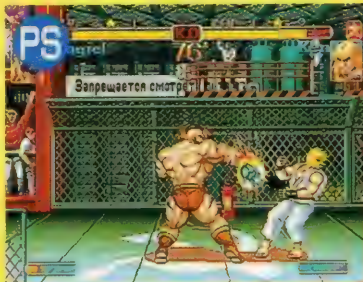


●「ストII」シリーズの最高峰

スーパーストリートファイターII X

「スパII」をベースに、数々の新システムを導入した本作。まず最大の変更点ともいえるのがスーパーコンボ（各キャラを象徴する必殺技を強力にしたもの）の追加。ゲージを溜めなければならないものの、そのほとんどはどれも威力が高く、多段ヒットするため初心者でも簡単に大ダメージを与えることができた。上級者なら連続技に組み込むなんてことも可能だった。またゲームスピードも4段階選べ、よりスピーディーな闘いができるようになった。各キャラには新技も追加され、基本戦法なども大幅に変化した。拳を極めし者「豪鬼」もここで初登場となり話題を呼んだ。この他にも投げ受け身の

追加や、隠しコマンドで豪鬼や「スパII」キャラが使えるなどの要素もあり、「ストII」ファンの間ではシリーズ最高作品との呼び声も高い。



●サンキエフは新必殺技「ハニシククラット」の追加によって膝蹴部分を奪うなどの変更があった

スーパーコンボ&豪鬼の登場



●スーパーコンボを使えば初心者でも対戦で勝てる？
●威力の高い必殺技を持つ豪鬼「ZERO」ではさらに上の真・豪鬼も登場

●「ZERO2」をベースにしたアレンジ版

ストリートファイターZERO2' (ダッシュ)

ついに発表された最後の1本は基本的に業務用「ZERO2」と一緒。「ZERO」をさらに進化させたシステムや新キャラの追加により、ますます対戦が熟くなった。その中でも自分だけの連続技が作れる「オリジナルコンボ」は「ZERO2」の目玉ともいえるシステム。使いこなせれば一発逆転も可能だった。またガード時に反撃できる「ZEROカウンター」や「スーパーコンボ」の種類も増え、スーパーコンボゲージの重要性が増した。今回発表された「ZERO2'」では、さらに「ALPHA」で使えた7人のエキストラキャラの追加をはじめ、何かしらの新しい要素が採用される予定だ。



●細かい調整がされている必殺技

●コンボケーンの色が変わっているのに注目



あっと驚く新要素も...

●スーパーコンボの使い道は「ZERO2」になってもほとんど変わらず強力だ
●オリジナルコンボはレベルが上がるにつれ、無敵時間・炎上時間が長くなり、より多彩なコンボが作れる



特報

3D格闘アクション



「打」「極」「投」の攻防が熱い

3次元モーフィング技術を使いリアルな動きを再現

本作は業務用で人気の高かった3D格闘アクション。リングアウト以外にも、リング外にデンジャーゾーンという爆発エリアを設けたり、打撃と投げのほかにつかみの攻防を追加するなど、今までにない新システムを導入。また、3次元モーフィング技術の使用により、女性の胸の揺れやアクションにあわせて動く筋肉などキャラクターの動きをリアルに表現している。



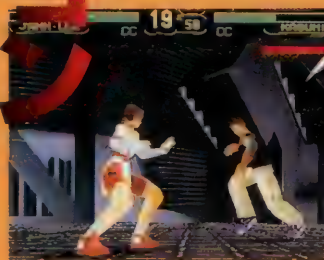
○オープニングムービーかエンディングに伊われそうなグラフィック



○ティナの2連オフェンシングホールドの「ジャイアントスイング」

DEAD OR ALIVE

デッドオアアライブ



サターンへの移植が決定した『デッドオアアライブ』が、ついに動き出した。今回は大量のサターン版最新画面公開と、ホールドボタンのシステムを解説。



発売日	未定	CD枚数	1枚
発売元	テクモ	複数プレイ	2人同時
開発元	テクモ	対応周辺機器等	未定
価格(税別)	未定	バックアップメモリー	未定
ジャンル	格闘アクション	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	50%(6月13日現在)

ホールドボタンによる 新たな対戦の駆け引き

「テッドオアアライブ」の世界でもっとも重要な役割を持っているのがホールドボタン。ここではオフェンスホールド、ディフェンスホールドなど、ホールドボタンを使ったシステムを紹介する。

●レイの主力技「七寸靠」は、攻撃発生が早く威力も最高クラスだ



打撃



●自分の拳に力ためて一気に放つ、ジャンの「ドラゴンナックル」

つかみからの連係で大ダメージ

通称オフェンスホールドと呼ばれ、投げ技とは違った性質を持っている。これは相手をつかみ、ダメージを与え、さらに追加コマ

ンドを入力することでより体力を奪うつかみ技。すべて入れれば威力は高いが、相手も投げ抜けをすることができるようになっている。

オフェンス ホールド



●●出るまでが遅いオフェンスホールドは、立ちガードを固めた相手に使えば決めやすい？

あの滑らかな動きの秘密を暴く！

—早速ですが移植にあたって気をつけていることなどありますか？
開発 完全移植という言葉に甘えず、遊び、操作性、絵、音など全ての面で業務用以上のものにするということです。そのために業務用のスタッフがそのまま開発にあっています。
—今回の移植にあたって何か特殊な技術を使用しているのですか？
開発 ソフト的には業務用の次作の

ために開発した技術を、そのまま使用しています。動きをより自然に見せるため、フレームレートは60fpsを維持した上でリアルタイム・インバースキネマティクス制御（※1）を実装しました。ポリゴンは多いほど良いということで、グラフィクスライブラリ（※2）をカスタマイズしています。テクスチャも色数と大容量を確保するために、特殊なメモ

相手の攻撃を受け流せ

相手の攻撃を受け流すディフェンスホールドは、キャラクターによって効果が異なっている。ダメージを与えるもの、相手を硬直さ

せるもの、体の位置を入れ替える、この3つのうちのどれかである。打撃に対しては万能だが、投げ技に弱いなどの欠点もあるぞ。



●ディフェンスホールドの連続写真。上・中段と下段の2つがある

ディフェンス
ホールド

リング外に飛ばされると大爆発

リング外（デンジャーゾーン）に進入しても何の影響もなく闘えるが、ここでダウン（叩き付けた場合は作動しない）すると爆発と

ともにダメージが追加され、空中に浮いてしまう。ダウンする瞬間にボタンを同時押しすれば受け身をとることも可能だ。



●デンジャーゾーンを使えば、浮いた相手にいろいろな空中コンボを入れることができるかも

リの割り振りをしました。

—開発段階のビデオを観る限り、業務用を完全に再現（それ以上？）していますが、これも何か特殊な技術を使っているのですか？
開発 デザイン的には、単に造形技術・デザイン力の問題ですね。その辺は画面を見てください。ハード的には、最近話題のDSPを使っています。今まで誰も使っていなかった秘密のCPUですね。業務用以上のテキを目指すようがんばっています。



●あの気になる女性キャラの胸も、バッチリ揺れまくりだぞ

※1 人体などの多関節のアニメーションを制御するときに、手首など末端部所の位置情報から、上腕や下腕などの中間部所の位置・角度を動的な逆計算で求める方法のこと。人間の関節の動き方を計算する必要があるため、リアルタイムで処理する場合、計算負荷が非常に大きい。

※2 ポリゴン描画のための3次元計算を行うプログラム群のこと。

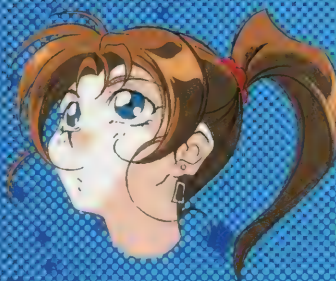
特報

ひと夏の経験
少年と少女の冒険物語



ユニバーサル
ナッツ

UNIVERSAL



NUTS



アイは、濡れた髪を無造作にかきあげ、そのまま駅のベンチでシートに寝た。

シナリオ、キャラクターデザイン、そして声優と、すべてにおいて豪華スタッフを用意。今回の第1報では、ゲーム制作に参加した、現在マンガやアニメの業界で活躍中のスタッフのコメントやインタビューを中心にお届けするぞ。

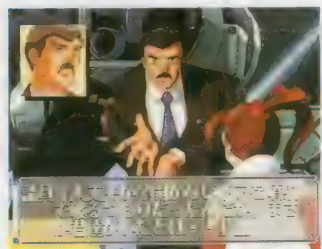
発売日	今秋	CD枚数	未定
発売元	レイ・アップ	複数プレイ	1人用
開発元	レイ・アップ	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	未定	バックアップモジュール	未定・プレイデータ
ジャンル	アドベンチャー	コンテンツ等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	30%(6月17日現在)

★全10章で構成されたSFミステリーアドベンチャー

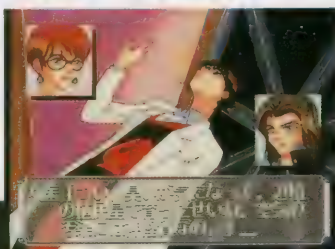
すべてセル画から起こした美麗な静止画とテキストで展開されるアドベンチャー。舞台となる恒星間フェリーで起こった殺人事件の真相を暴くのが目的だ。表示されたテキストを読んでいくと、とこ

ろどころで選択肢が出現、選んだ選択肢によってエンディングが変化する。ゲーム開始時や章クリア時などの重要なシーンでは、デモも再生されるぞ。また、ゲーム中には登場する専門用語をCGとテキストで説明してくれる「ホルダーシステム」が採用されている。

●会話シーンでは顔が表示される



●一番長いシナリオで約2時間稼働



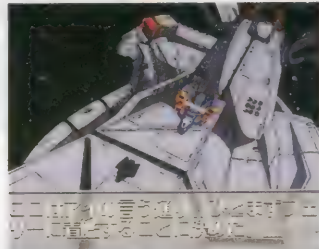
原作シナリオに写楽磨を起用

シナリオはアドベンチャーゲームの命ともいえるもの。本作ではそのシナリオに写楽磨を起用している。氏は、実はこれまでにいくつかの少年マンガの原作を担当しているのだ。デビュー作は、週刊少年マガジンの「100万ギキッド」。

最近の代表作としては、週刊少年ジャンプで連載していた「人形草子あやつり左近」がある。聞き覚えがある人もいるのでは?

写楽磨氏からのコメント

少年の頃、夢中で読んだ冒険小説を強く意識して、最も夢中で書いた物語です。僕は「夏休み物語」と呼んでいますが、夏休みの冒険を通して、昆虫がさなぎから脱皮するように豹変する少年の気持ちを描きました。未来の夏休みを待っている人も、2度と戻らない夏休みを経験した人も、銀河のひと夏の冒険を主人公と一緒に楽しんでください。



●主人公の宇宙船が恒星間フェリーに不時着、何か待ち受けるのか

『ユニバーサルナッツ』ストーリー概要

人々があらゆる惑星に降り立ち、一家に1台の宇宙船が当たり前の時代。主人公ユイといこのアイは、宇宙船で「銀河系古都巡り」に向かう途中隕石群と遭遇し、衝突してしまう。メインエンジンが故障し、やむなく恒星間フェリーに不時着したが、そこには同じような境遇で不時着した人が7人もいた。しかしおかしなことにフェリーには我々以外、まったく人の気配がない。この後、フェリーに不時着した9人は恐るべき体験をすることになる…。

●とても驚いている様子、せぬことが起こったのか、それとも…選択肢によってはゲームオーバーもありえるので注意



ほくたるは、ハツと振り返った!!

豪華声優陣が演じる魅力あふれる全9人のキャラクター

ゲームに登場する全9人のキャラクターはすべて声優陣によって命を吹き込まれている。主人公のユイ役には、代表作としてアニメ「新機動戦記ガンダムW」主人公ヒイ

口役の緑川光。そして、いとこのアイ役には「ときめきメモリアル」のヒロイン藤崎詩織役で有名な金月真美を起用している。シナリオ、CGだけではなく、声にもこだわりを見せているのだ。

キャラクターデザインは内田順久

感情移入を容易にするためには、魅力あるキャラクターは必要不可欠。本作では、キャラクターデザインにTVアニメ「獣神ライガー」「機甲警察メタルジャック」等多数代表作を持つ内田順久を起用。作画監督もこなすなど幅広く活躍中だ。

内田氏からのコメント

初めてのタイプのキャラということで、楽しくデザインできました。「普通っぽく」を心がけたのですが、なかなか難しいですね。ゲームが楽しみです。



ユイ・アスカ



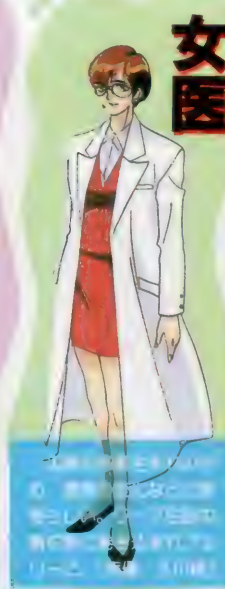
アイ・アスカ



議員



赤毛



女医

残り4人のキャラクターと声優を紹介

上記で紹介したキャラクターの他に、あと4人のキャラクターが登場する。すべて謎めいたキャラばかり。演じるのはもちろん強力声優陣だ。

大男	(声優：大場真人)
秘書	(声優：富沢美智恵)
技師	(声優：塩沢兼人)
老人	(声優：銀河万丈)

主人公役の2人の有名声優に直撃

—さっそくですが、印象に残っているシーンはありましたか？

金月 1個だけってあげられないんですけど、やっぱり泣けるシーンか



アイ・アスカ

金月真美

な。いっぱいあるんですね。涙を流しつつ遊んでいただきたいです。

—この作品の見所とか、ここはぜひ見て欲しいといったところは？

緑川 すごく分岐ポイントが多いので、きつと一回では正しいルートを行けないでしょうけど、何度もプレイして、「ああ、こんな悲惨な終わり方もあったんだ」といろいろ楽しんで欲しいなあと思います。

金月 登場人物がみんないい人に見える。でもやっぱりあやしい。という感じで悩んだ末に「やっぱり信用

しなきゃ良かった」となったら初めて戻って、「今度はこいつを信用してみるか」と。そういう遊び方をしていたら楽しいと思います。

—人間不信になりそうですな

金月 うーん(笑)。そこまではいかないんですけどね。人を見極めるいい勉強になるんじゃないですか。

一同 (笑)

—最後になりますが、サターンFAN読者に一言ずつお願いします。

緑川 いろいろ分岐してるんで、その分セリフが多いんですが、どのセリフも気持ちをこめてちゃんと芝居をしているんで、いろんなパージョ

ンのセリフを聞いて欲しいなあ。それでこそ本望と言う気がするんで、何度もプレイして遊んでください。

金月 はい。ストーリー性がしっかりしているので、ゲームをプレイしつつ、そのストーリーの中に入りこんで楽しんでいただければと思います。



ユイ・アスカ

緑川光

特報

独占公開

描き下ろしイラスト

後藤圭一

「呪文のかけら」を回収するため エルフと「花札」で勝負!!

前作のアドベンチャーとは違ってかわって、花札となって復活した「エルフを狩るモノたち」。遊べるモードは、日本人のエルフから好きな相手を選び勝負する「フリー対戦モード」と、「呪文のかけら」を求めて、エルフと花札で対戦していく「ストーリーモード」の2つ。ストーリーモードは、TVアニメをもとにしたゲームオリジナルの展開が用意されており、原作を知り尽くした人も楽しめるのだ。



●花札でエルフたちに勝って「呪文のかけら」を手に入れないと、神保町のうまいカレーが食べないぞ!

異世界から来た 3人組



●もちろん、プレイヤーはこの主人公の3人の中から選ぶことになる



●新たにアフレコをしただけにセリフもばっちり! ねえ、みやむー♡

「エルフを狩るモノたち」が 花札と合体して登場だ!!

TVアニメやマンガで根強い人気を誇る「エルフを狩るモノたち」が花札となって登場! 笑いと涙とちょっとばかりのお色気が花札と見事融合。「呪文のかけら」を見つけるため、エルフをかたっぱしから脱がしまくれ♡



エルフを狩るモノたち

—花札編—

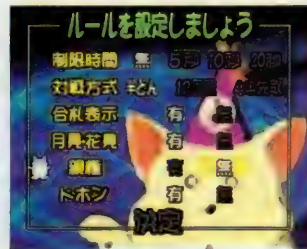
発売日	9月	CD枚数	1枚
発売元	アルトロン	複数プレイ	1人用
開発元	アルトロン	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	6800円	バックアップメモリー	1プレイヤータ
ジャンル	花札	コンティニュー等	なし
対象年齢	16歳以上推奨	現在の開発状況	70%(6月18日現在)

©ALTRON ©矢上裕/メディアワークス/アミューズ/創通エージェンシー
※画面は開発中のものです。

猪 3つのルールでエルフと花札対決

本作には3つの花札ゲームが用意されている。花札と言えばこれ、と言うほどポピュラーな「こいこい」と「花合わせ」、そしてトランプでもお馴染みの「おいちよかぶ」がそれだ。アニメの声優陣を起用

しているので対戦中には味方からの叱咤激励や、アクの強いキャラたちの罵声などが飛び交い、賑やかな花札勝負が楽しめるぞ。



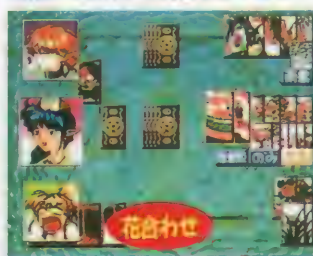
○「フリー対戦モード」のルールが変更可能なのだ



○美術館経営より儲かったぜっ



○相手の役のデッキ具合をよく考えて



○得点をのばせそうな役を狙え



○選ばなかったキャラは応援だ。リアクションが楽しい!



○「フリー対戦」のみプレイ可能

モノの借り狩り方

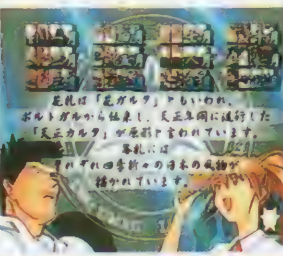
鹿 初心者も安心!! 花札解説付き

本作には「花札解説」というモードが用意されている。そこでは各ゲームのルールや札の絵柄を見ながらの役の紹介など、いちからこと細かく解説してくれるぞ。ま

た、解説は登場キャラがおこなうので、ファンにはうれしい限り。「エルフを狩るモノたち」が好きなんだけど、花札のルールはわかんないからなあ、と心配していた人も、安心して遊ぶことができるようになっているのだ。



○説明を聞きたい項目を選べばOK。初心者もこれさえ聞けばもう安心!



○花札の歴史もわかつちやう。これで君も今日から花札博士

兵器オタク「井上律子」ちゃんの花札ルール講座

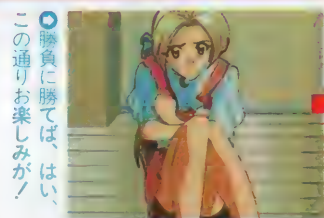


○○ゲームのおおまかな流れや点数の数え方など、いろいろ教えてもらおう。井上律子先生に、わからないことは(兵器を含め)、どんどん質問していきよう!?

鹿 勝利すれば、楽むの身体検査♡

「ストーリーモード」で相手に勝てば、ムービーを見ることができ。その映像というのは、エルフの体に「呪文のかげら」があるかを確認するというもの。当然、服を脱がして裸にするというシーンなのだ。つまり、やらしい映像が見れちゃうということだね!

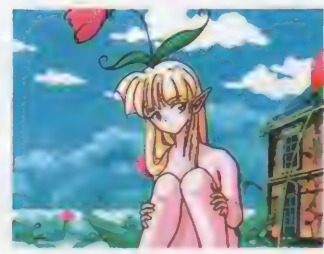
○裸が見たいんじゃない、日本に帰りたいだけなんだ。でも、ムフッ♡



○勝負に勝てば、はい、この通りお楽しみが!



手当たり次第にエルフを脱がして、



○お酒を飲ませて、呪文のかげらを獲得

裸を脱いで、身体検査するしかないわ!!

裸を



○18歳以上推奨でもこれはやりすぎでは。どれもこれもセルシニア改めポチが儀式に失敗したせい。はやく日本に帰って、秋葉原のラーメン屋に行きたい!



呪文のかげらは…

特報!!

前号に引き続き 最新戦闘画面を公開!!

スーパーロボット大戦



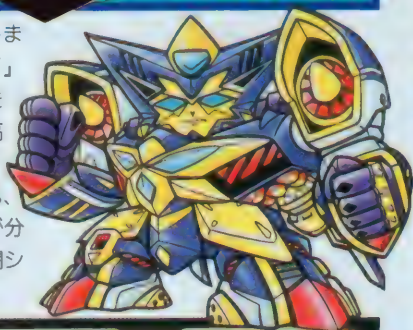
今回も戦闘シーンを中心に新たな情報を公開。今回は、「F」の数多いロボットの中でも、最強を争える強大な力を持つロボットたちの戦闘シーンが集合。どのロボットが最強か、今から予想してみてもいい。

発売日	8月29日	CD枚数	1枚
発売元	バンプレスト	複数プレイ	1人用
開発元	ウィンキーソフト	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	6800円	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	シミュレーションRPG	コンティニュー等	未定
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	75%(8月17日現在)

初登場ロボットを含めた

最新戦闘シーンを解説

発売日が1ヵ月だけ延びてしまった「スーパーロボット大戦F」だが、さまざまな修正、調整をおこないながら、シリーズ最高を目指して制作が進んでいる。グラフィック一つとっても、どんどん綺麗になっているのが分かるだろう。その進化した戦闘シーンを今号も堪能してほしい。



Getterロボ

ガンダム、マジンガーZとともにシリーズ皆勤賞のGetterロボ。主力となる真・Getterも健在だ。マジンカイザーの登場により、最強の座も危ないかも!

真・Getterの前には、もちろん初代GetterやGも活躍する。ストナーサンシャインのグラフィックや背景は新たに描き直されている

3つの心は 無敵の100万パワー

	益波イキ レベル 2 気力 100 次のレベルまで 500	ユニット能力 パイロット能力 武器性能
	NP 2300/2300 EN 255/255	タイプ 移動力 5 運動性 90 装甲 1200 限界 100
機体番号 特殊能力	陸地形 A 空地形 A 陸海地形 B	

①エウア零号機のステータス画面。以前に紹介した同様のステータス画面と見比べてみれば、益波のグラフィックが変わっていることなどが分かる

機動戦士ガンダム0083 ~スターダストメモリー~

歴史に埋もれたもう一つの「ガンダム」

①コウはリアル系主人公のストーリーで、第1話から登場。長い付き合いになるキャラの1人だ

数少ないOVA作品から参戦するGP-01fb。武装と装甲は少し貧弱だが、トップクラスの機動性で先制攻撃だ。パイロットであるコウが真価を発揮するのはアンドロビウムに乗り換えてからか?



ファンの熱い魂が必殺の読者コーナー

スーパーロボットマニアックス

SRX

uper
robot
mania

パンプレスト公認

今回は寺田プロデューサーのコラム特集!

さあーて今回のSRXはあ(とサ〇エサン風に)、大好評、寺田プロデューサーのコラム「オレに言わせろ/F」の大増特集です。みんなからの質問をさりげなく混ぜな

から、お送りしているこのコラム。今回も、「スパロボF」のウラ話や思わずニヤリとしてしまうお話を満載してお送りします。それでは、バトンタッチ!

独占コラム

～寺田プロデューサーのひとりごと～

オレに言わせろ!F

第3回

●リアルロボットの定義とは?

どこかしら兵器としての「冷たさ」を持ったロボットであることです。スーパー系は搭乗者の感情や性格を反映する人間くさい「機械」ですが、リアル系は兵器としての非情さを持ち、人間性が介在する余地のない「機体」だと思えます。しかし、その冷たい兵器が搭乗者の意志を具現化するシチュエーション、つまりスペック以上のパワーを引き出すその瞬間がたまらなく好きですね。純然たる兵器でありながら乗る人次第で「スーパー」な力を発揮するロボット。それが私のリアルロボットの定義です。でも、これだとスーパー系の定義と同じですね(笑)。

●思い入れの強いロボットは?

どれにも同じくらしい思い入れ

があるので特定することができません。強いて挙げればマジンガー、ゲッター、ガンダム(兜甲児、流竜馬、アムロ=レイとも言う)でしょうか。やはりロボット大戦の三本柱として付き合い(?)も長いですし、ゲーム中でも主力メンバーです。この3機(3人)がいるとどんな戦局でも何とか切り抜けられるだろう、という安心感があります。もちろん、それは「F」でも同じことが言えます。

●好きな武器は?

飛ばせ鉄拳・ロケットパンチです。ストレートなネーミングに、「手をそのままぶっ飛ばす」というシンプルかつダイナミックな戦法…でもロボット大戦だとイマイチ迫力に欠け、後半使う機会が少なくなるのでちょっと寂しい感じ

です。あとエルガイムMK IIのバスターランチャー、エヴァのボジトロンライフルなど大出力大砲系の武器が好きです。でもこの手の武器はマップ兵器になってしまうのでこれまた寂しいです。しかし「F」ではマップ兵器使用時に声やアニメが入り、今までとはちょっと違った演出になりますのでお楽しみに。

●アフレコ秘話を語る

とにかく「大変だった」のひと言に尽きます。登場キャラがかなりの数ですので、セリフ出しから参考用VTRの編集、スケジュールの調整と東奔西走しました。また、今回も引退された声優さんを探すのにかなり苦労をしました。その甲斐あって敵キャラ1名をのぞいた、すべてのキャラがオリジナルキャストと同じになっています。あと声優さんの原作放送当時のお話をいろいろとお聞きできたのが嬉しかったですね。

●思い出のアニソンは?

私が所属している企画開発部では時折、徹夜でアニソン大会が催されます。特にロボット物のアニソンは絶唱できるのでストレス解消にもってこいです。好きなアニソンはイデオンの主題歌「復活のイデオン」ですね。特に「聞こえるか聞こえるだろう～」という静かなパートから「闇の中、心揺さぶる」までの盛り上がりが好きです。あとは、ガンバスターの戦い様とキャラの心情、魂の叫びを見事に盛り上げた「FLY HIGH」も気に入っているんですが、カラオケに入っていないのが残念ですね。もちろんゲーム中のガンバスターのBGMはこの曲です。

●マジンカイザー登場の秘密は?

「マジンガーZは後半弱い」とよ

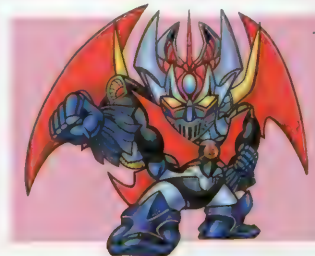


●オリジナルキャストが燃えて収録に参加。声だけでも必聴の「F」

く言われてしまうので、その解決策として魔神皇帝を設定しました。ですが、比類なき存在感を持つマジンガーZに後継機を作ってしまったのか? というジレンマもありました。それ故、ゲームではフル改造されたマジンガーZとの任意選択にしております。果たして強大な敵を前にした兜甲児はどちらのマジンガーを選ぶか…力に力に対抗するのか、機転とガッツ(ゲームでは精神コマンドと気力ですね)で立ち向かうのか。ここに今回の作品のテーマが少し含まれているのではないかと個人的に思っています。

●音楽CDの聞きどころは?

ロボット大戦のBGMにボーカルを入れる…。これは様々な事情からクリアできないハードルのひとつです。今回のCDはある意味でそれを実現したものとも言えます。原作(原曲)に対する皆さんのイメージと作り手の目論見をどこまでシンクロさせ、新たな印象を与えるか。このコンセプトはロボット大戦にも通じていると思います。第2弾、3弾と続く予定なので今後も楽しみにしています。



Super Robot

メモリアルファイル No. 5

ダンクーガ：超獣機神ダンクーガ

リアルロボット全盛の、1980年代後半に登場したこのダンクーガ。魅力的なキャラ、スーパーロボット物

でありながら侵略戦争という形で描かれたリアルな戦闘描写など、スーパーロボットの荒唐無稽さとリアル

ロボットの秘密の融合がさまざまな意味で囿られた作品だった。主人公たちを裏切り敵につく元上官の存在や、物語のカギとなる少女、ローラ・サリヴァンのうたう歌の存在。そして、なかなか合体しない主役メカ(結局合体したのは17話)といい、進展しているようでなかなか進展しな

い展開がファンの心を癒んでいた。まさに80年代最後のスーパーロボットアニメと言える作品だ。今回は登場メカやキャラなどの、ファンの心をつかんで離さなかったダンクーガの魅力。そして、声優ユニット「獣戦機隊」などのアニメ本編以外の部分にスポットを当てよう。

最新ROM入手!

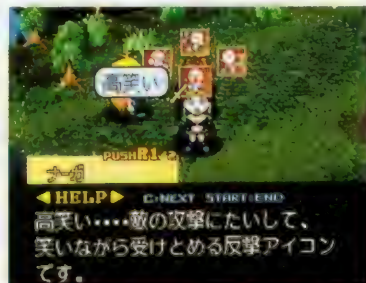
戦闘での行動設定の 使い方と効果をチェック

戦闘シーンでプレイヤーが命令できる行動設定は、大きく分けて「自動設定」、「攻撃設定」、「反撃設定」、「呪文設定」の4つ。今回は、この行動設定の選び方によってキャラクタがどのような動きを

するのかを説明しよう。また、そのキャラクタだけが使用可能な行動設定なども用意されているのだ。



設定行動の組み合わせにより作戦を立てていく



反撃設定の「高笑い」この行動設定を持っているのはナーガだけ

自動設定

AIにまかせる

「こうげき型」、「ぼうぎょ型」、「おまかせ型」の3種類があり、状況にあった行動を自動的に選んで設定してくれるのだ。しかし、これ

だと呪文も自動的に使ってしまうので、呪文を温存したいときは解除しておいたほうがいいぞ。



これを参考に行動設定を決めるのも良いかも



自動設定実行中は他の行動設定が使えなくなる

スライムズ るいかる

発売日まであと1ヵ月、ついにサンプルROMが到着した! そこで今回は、今まで伝えきれなかったシステム&イベントを大公開。もちろん続報もあるぞ!!

発売日	7月25日	CD枚数	1枚
発売元	角川文庫・ESP	複数プレイ	1人用
開発元	オニオンエッグ	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	6300円	バックアップメモリー	75・プレイデータ
ジャンル	ロールプレイング	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	85%(6月19日現在)

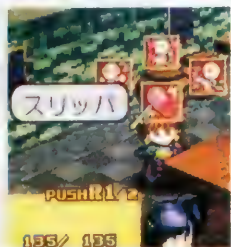
システムとストーリーイベントを徹底レポート!!

攻撃設定

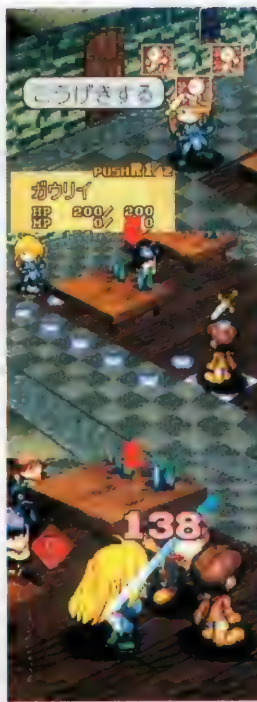
作戦通りに動かす

移動と攻撃をするときに使う。移動なら目的の場所に着くまで、攻撃なら指定した相手を倒すまで同じ行動が繰り返される。また、「たいあたり」には攻撃以外に相手を突き飛ばすという効果もある。

● 宿屋から拝借してきたスリッパで攻撃。相手の精神に絶大なダメージ!?



● 移動先だけ決定すれば、自動的に最短ルートを進む



● カウンルを攻撃したい相手に合わせて決定。相手などのように移動しても、倒すまで追いかけていく

反撃設定

敵の攻撃に対する反応

相手の攻撃を受けたときにどんな行動をとるかを設定。「やりかえす」、「よける」、「にげる」、「がま

んする」の4種類が用意されている。呪文などの、自分の攻撃範囲外からの攻撃には反撃できない。



● 「やりかえす」に設定した場合。相手の攻撃の成功・失敗に関わらず、すぐさま攻撃をやりかえす。ただし、反撃手段は直接攻撃のみ。呪文は使えない

呪文設定

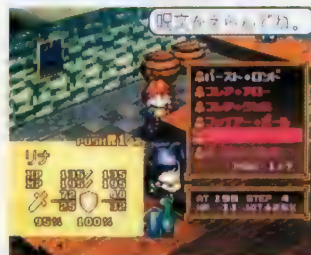
ここぞというときに!

他の設定のように変更するまで繰り返すということはなく、使用したターンをみの設定ということになる。そのため、戦闘を一時中断して設定をしなければ発動することはない。呪文を選んで戦闘を開始した直後に発動し、次の呪文が使えるようになるまで数ターン

を必要とする(呪文の詠唱時間のようなもの)。また、会話の流れや攻撃を受けたあとなどに、使用不可になる場合もあるぞ。

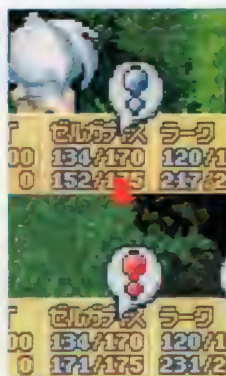


● 次の呪文の準備ができるまで×印がつく



● 室内などでは使用する呪文が制限される(赤字の呪文は使用不可)

● 呪文の待ち時間はノマークで表示。青系から赤系に変わっていき、完全になるると次のターンから呪文が使用できる



● 呪文をかける相手(範囲、方向)を選んで、戦闘スタート。攻撃・反撃設定よりも先に発動する



● 呪文の効果範囲内ならば、敵・味方を問わず効果を発揮する

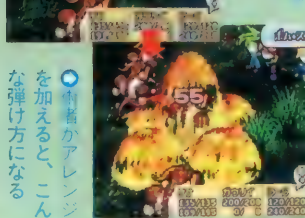
スレイヤーズの世界 その1 魔術について

本作における魔術の分類は、原作に基づき「精霊魔術」、「白魔術」、「黒魔術」の3つ。まず精霊魔術だが、物理的效果のみの四大元素系と精神的効果のみのアストラル系がある。次に白魔術。魔族により本来の源である神の力が封じられているこの世界では、治愈・浄化の効果がある精霊魔術を白魔術と呼ぶ。最後に黒魔術。高位魔族の力を借りた魔術で、精神から作用し、呪文によってはその余波が物理的效果も生み出す。



● 呪文名の左にある宝玉の色が魔術の属性を示す。赤色が「精霊魔術」、白色が「白魔術」、黒色が「黒魔術」

● これがよく普通の破砕撃・ホム・スプリットだが...



● 敵者がアレレンジを加えると、こんな弾け方になる



● 金色の魔王(ロード・オブ・ナイトメア)の力を借りた呪文。漆黒の闇の刃を生み出す呪文で、実は禁呪

スタートからソニアシティまでの 戦闘とストーリーイベントを公開

いままでの紹介では、リナ、ガウリイ、ナーガ、ラークの4人で話が進んできたが、今回はついにゼルガティスが登場。というわけ

で、最初の町レイクウッドからゼルガティス登場のソニア・シティに着くまでの戦闘とストーリーのイベントを一気に紹介するぞ。

レイクウッド

「昼と夜」

スタート直後、定食屋でいきなりナーガが登場する。この町では、昼間の町外れでレッサーデーモン、夜の酒場でごろつきとの戦闘イベ

ントが発生する。ここで2つの戦闘を飛ばして次の町「パークランド」に進むこともできるぞ。



ナーガっ、いっとくけど、町のそばだからねっ、ハデな魔法はつかっちゃダメよ。

○レッサー・デーモン3体との戦闘。リナたちにとってはサコ呪文なしでも余裕で勝てる



そんな話は聞いた事ないけど...でも、あのエルフ、何か様子がおかしかったな...

○昼間の情報集めはここで。いろいろな噂話を聞くことができる



ユニットをえらんでね。



じゃあ、とっとと払って出て行くのね、てないし今度は...

○酒場にて、態度の悪いごろつき相手に喧嘩。ボコボコにしたうえにたかりをかける

レイクウッド～パークランド

「ラークと魔族」

まずムービーシーンに入り、そのまま戦闘シーンに流れ込む。ここでエルフのラークと、魔族のエミリア、モスマンが登場。レッサーデーモン+モスマンとの戦闘終了後、ラークとともに「パークランド」まで行くことになるのだ。



○いつまでもついでくる。ナーガと迷惑そうなりリナ



ユニットをえらんでね。



ラーク.....ラーク=ディア=フレイドール。

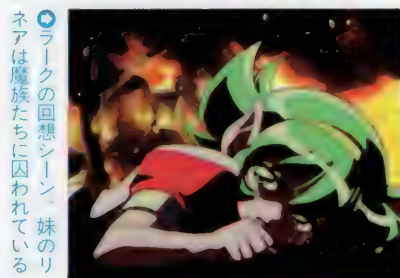
○魔族モスマンとの戦闘。ここで初めてラークの名が出る

パークランド

「伝説の城」

宿屋に到着したところで、ラークから魔族に襲われていた事情を聞くことができる。この会話中にもムービーシーンが入るぞ。ここ

からラークがパーティに加わることになる。一晩泊まった後、ラークと入れ替わるようにナーガがいなくなる。気にせず進むことに。



○ラークの回想シーン、妹のリナは魔族たちに囚われている



○これが本音。いなければいなくて迷惑をかけるのだが...

パークランド～グラムストック

「ナーガらしく」

昨日戦った魔族、モスマンが仲間を引き連れて再び登場。その仲間というのがなんとナーガ。話し合い(?)の結果、結局戦闘に。戦闘終了後、しかえしをされる前

に逃げ出すナーガ。「グラムストック」に着く手前、あやしい一味と戦闘に。実は「グラムストック」が対魔族用に雇った傭兵だったりするのだが、全員倒してしまう。



あーはいはい、だまって...ところで、ナーガ...、ほんとにきつかなかったの?

○仮面を被っただけで魔族と気づかないナーガって...



ユニットをえらんでね。



○そして最後は逃げる! いや〜、わかりやすい人だなあ

○リナと戦うことを決めたものの、ちよつぱり弱気



○アサシンなどが6人ほど出現。とりあえず倒せ!

グラムストック

「エルフの村」

長老に会い、ラークの護衛を正式に受ける。また、対魔族用として魔力剣を受け取る。以後、ガウリイはこの剣を使用。会話終了後、魔族ゾッドが登場。村の中での戦

闘に。戦闘終了後、広場で北の洞窟についての話が聞け、洞窟を進むと戦闘が発生。このイベントも無視して先に進むことが可能。



○魔族ゾッド登場。町中なので大きい呪文はダメ

○北の洞窟ではトロールがワラワラと出現してくる



グラムストック〜ソニア・シティ

「街道」

とりえず大きな街へということで「ソニア・シティ」に向かう一行。街道沿いのルートを選んでみたが、ソッドとエミリアに待ち

伏せられてしまう。殺気をみなざらせるエミリアに対し、冷静に交渉を持ちかけるソッド。当然ながら交渉は決裂し、そのまま戦闘に。



●エミリアの方は最初からヤル気十分。戦闘開始だ!

●ラクを渡せば礼も払うというかとゼルガティスが...



●ソニア・シティに着くとゼルガティスが...

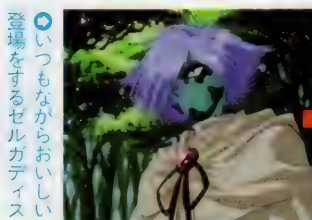


グラムストック〜ソニア・シティ

「裏街道」

目立たぬよう、裏街道ルートを選んだが、結局こちらもソッドとエミリアの待ち伏せに遭ってしまう。戦闘開始か!? というところで突如現れたのがゼルガティス。

ゼルガティスを仲間に加え戦闘となる。戦闘も終わり、「ソニア・シティ」までもう少し、というところで盗賊が出現。「ロバース・キラ」ことリナの餌食に。



●ゼルガティス加わったことにより、大幅に戦力がアップ!



●リナハインパースとは知らず、余計なことと言ったばかりに...

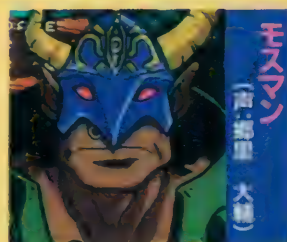


●こんな不幸な目に、リナに似てきたなあ、ラク



ソニア・シティまでに登場する魔族3人

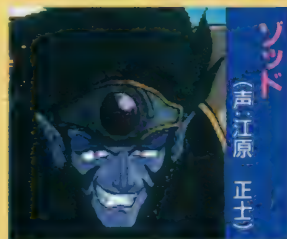
ソニア・シティまでに、実際に敵として登場する魔族はこの3人。ラクの回想ではフォッグという魔族も登場しているが、まだリナたちの前には現れていない。魔族同士の会話からみて、仕切っているのはソッドのようだ。ただし、フォッグを抜いての話だが...



モスマン (声: 柳里 大輔)



エミリア (声: 山口 由里)



ソッド (声: 江原 正士)

スレイヤーズの世界 その2

魔族とは?

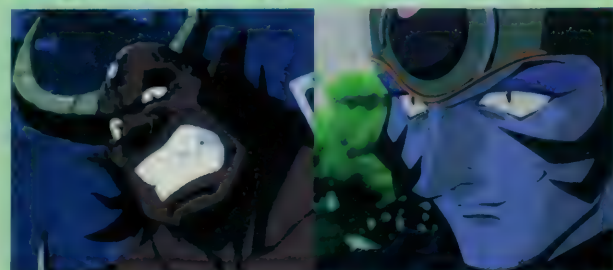
一口に魔族といっても、かなりのランク差がある。最下級のレッサー・デーモンなどは、精神力が弱く、単体では姿を形成することができないため、小動物などに憑依することで具現化をしている。一方、純魔族と呼ばれる者たちは完全に精神体で形成されており、上級の魔族になるほど見た目が人に近い。精神体である以上、物理的な攻撃は完全に無効。その反面、精神に作用する攻撃はかなり有効。



●精神を振り回し、ダメージには普通力加減で多くは耐えられる。



●たとえ異種(「ファスト・ボム」といえる)でも、物理的攻撃である以上、純魔族にはまったく効かない



●モスマンとソッドを並べると、ソッドの方が人に近い姿をしている。ソッドの方がモスマンより高ランクの魔族、ということなのだろうか?

天下制覇



本作は昨年パソコンで発売された『家康戦旗』の移植作。パソコン版のシステムにビジュアルやサウンドを強化しての登場となる。

発売日	8月8日	C/D枚数	1枚
発売元	イマジニア	複数プレイ	1人用
開発元	鷹(ROK)	対応周辺機器等	シャトルマウス
価格(税別)	6800円	バックアップメモリー	180・プレイデータ
ジャンル	シミュレーション	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	90%(8月20日現在)

アドベンチャーとシミュレーションで家康の生涯を再現する

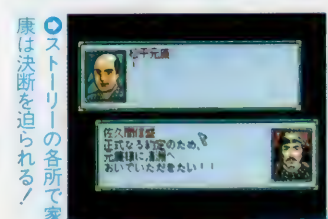
徳川家康の初陣から大坂夏の陣までの、彼の人生を史実に基づいて再現したシミュレーション。ゲームはアドベンチャー場面とシミュレーション場面がある。前者では家康本人を操作して会話や買い物など、政治や私生活的な部

分を行い、後者では徳川軍団を率いて合戦に挑んでいく。

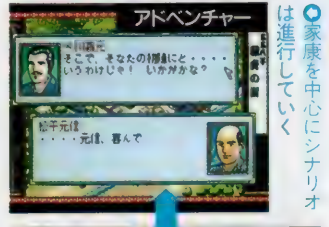
ストーリーはマルチシナリオ。基本的には史実どおりに展開するが、歴史イベントでの選択次第で、史実と違った行動が取れる。



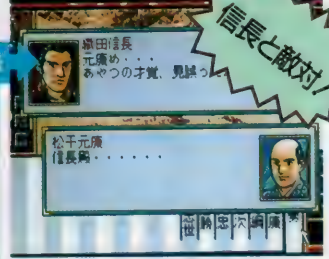
合戦同様に、家康の私生活の部分にもスポットライトが当たっている



ストーリーの各所で家康は決断を迫られる!



合戦はリアルタイムで進行する



選択によっては歴史とまったく違った展開になることも。上ではなんと織田家と戦うことに...

アドベンチャー画面で家康の魅力を追う!

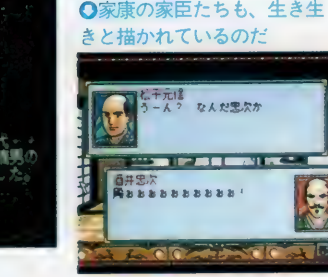
人との出会いや買い物ができるのが街の散策。ここでは家康を動かして街中を歩き、人々との会話や建物の調査、道具屋での買い物といったことができる。さらに、街中でアイテムを拾ったり、意外な人物と出会うこともあるぞ。



軍議で周囲の状況を知る



イベントは主にここで発生する



家康の家臣たちも、生き生きと描かれているのだ

街散策ではイベントが!

アドベンチャー場面は人々と会話していくことでストーリーが展開、歴史の流れや家康たちの普段の姿が見られる。また、ここでは情報やアイテムを入手でき、合戦を有利なものにすることが可能。



街中を散策してみる



街では意外な人物と出会うことも、彼は戦国随一のポンポン、氏真くん



道具屋では買い物が可能。武器を武将に与えてパワーアップだ

シミュレーションの戦闘画面 リアルタイムの激戦をくり抜ける!

家康とその部下を率い、合戦に挑むのがシミュレーション場面。合戦中はリアルタイムで進行し、常に緊張感に満ちた戦闘を楽しめる。合戦の勝利条件は進んだシナリオによって変化、敵の全滅や家康の退却など多彩な条件が待ち受ける。

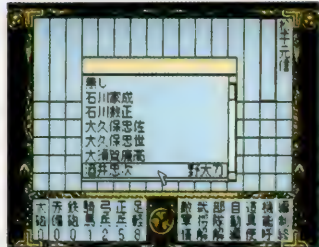


合戦はリアルタイムだ

軍団編成画面から戦いは始まる

合戦前に行われるのが軍団編成。ここでは出陣する軍団長と兵士を設定し、自軍を作成していく。選べる軍団長はシナリオが進むと変化し、新たな若武者が加わったり

戦死した武将が外れたりする。配備できる兵士は合戦ごとに決まっており、シナリオが進めばより強力な兵士の配備が可能になる。



まずは出陣武将を選択する

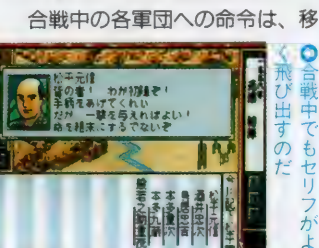


各武将に兵士を配属。兵士は7種類あり、それぞれ能力差がある

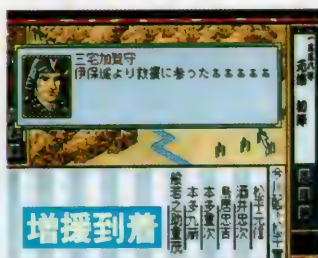
戦闘のメインはココ 全景戦闘画面

合戦は戦場全体を表示する全景戦闘画面から始まる。ここでは軍団編成画面で作成した各軍団に行動指示を与え、各合戦ごとの勝利条件を満たすのが目的となる。

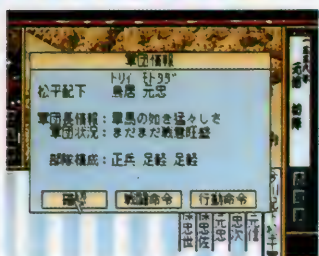
動地点の選択と敵への対処だけでOK。各軍団はその指示に従い、自動的に行動してくれる。



合戦中でもセリフが飛び出すのだ



敵の増援はけっこう頻繁に発生。常に戦力には余裕を持たせること



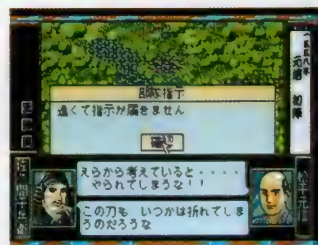
武将能力は数値的には表示されない。常に現状を把握しておく



忍者は敵を混乱させたり、ダメージを与えることができる

瞬間の判断を競う局地戦 部隊戦闘画面

敵味方の軍団が接触すると、画面は部隊戦闘画面へと切り替わる。ここでは各部隊に命令を下し、軍団同士の局地戦を行うことになる。軍団は各部隊と武将からなり、各部隊の行動は前進、後退、停止のみ。武将は自由に動けるが、武将が討ち取られれば敗北となる。



武将から遠い位置にいる部隊には命令が届かない。その場合は、武将を移動させて部隊に近い付けるといい
リアルタイムの戦闘では冷静で正確な判断が必要。武将が倒されれば、その武将は戦死してしまうことも



状況に応じた陣形を!

部隊戦闘画面で勝敗を決する要因となるのが陣形選択。部隊戦闘開始時に8つの陣形から自軍団の陣形を選択する。戦場の条件を考慮した陣形を選べば、有利に戦闘を展開することができる。



まさに伝統の一戦だ



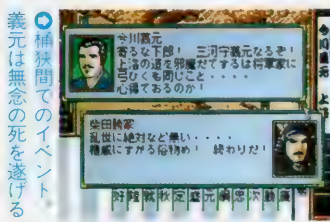
状況に応じた陣形選択が必要だ



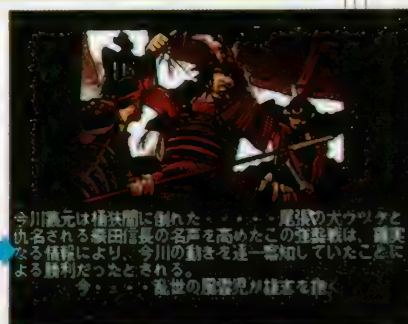
今回はやや鶴翼有利に展開中

歴史イベントで合戦状況も変化する

合戦中には、史実に応じた歴史イベントが発生し、戦況が大きく変化することもある。歴史に詳しいプレイヤーなら、どんなイベントが発生するか予想できるかも…。



補狭間でイベント、義元は無念の死を遂げる



合戦後一枚絵のイベントグラフィック。イベントはまだあるのだ

特報

分岐の選択肢もふくめた 序盤のシナリオを大公開!

Real

QUEST

Sound



リアルサウンド

発売日	7月18日
発売元	ワーブ
開発元	ワーブ
価格(税別)	6400円
ジャンル	アドベンチャー
対象年齢	全年齢
C/D枚数	4枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	約5・プレイヤータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	?%(6月20日現在)

今号では、前号で詳しく紹介した回想シーンの続きを、分岐ルートもふくめて公開。坂元裕二氏のみごとな脚本をじっくり味わってほしい。

～風のリグレット～

ふとよみがえった懐かしい記憶 駆け落ちの約束から物語は始まる

主人公である野々村博司は、小学校のころに出会った女の子(泉水)の夢をみていた。隣の席に座る女の子は、両親がなく、たったひとりいたおじいちゃんを亡くした。そのため、夏休みが終わったら東京に転校してしまうという。

明日からは夏休み。会えるのは今日だけかもしれない。引き止めたかったのだろうか、女の子と駆け落ちの約束をした。けれど待ち合わせの場所に、女の子は来なかった。そして、2学期になると、転校してしまっていた。

SCENE1 夢の終わり

「野々村くん——? 野々村くん——?」
眠る博司に語りかける声。

「野々村くん——おえ、お夢で、わたしたちが乗っているこの船、どうやら沈んでしまいそうなの。」

分岐 「とにかく逃げよう」…Aへ 「ここは俺の家だよ」…Bへ

A「とにかく逃げよう」

「え!? どうしよう!? とにかく逃げよう」
「逃げるたって、何処によ!?」
「だから、そこのドアから」
「ドアの外は敵で一杯よ!」
「チクショー! だからこんな冒険の旅に出るのなんか嫌だったんだ——」
くすくすと微笑む声。

「え?」
目を覚まし起きる博司。
「あれ——?」
泉水が微笑んでいる。
「騙したな!?」
「だって、楽しそうな顔して寝てるんだもん。何の夢見てるのかなと思って」
「ったくもう——何時?」

SCENE2へ

B「ここは俺の家だよ」

博司が泉水に寝起きの声で、「あ? 何言ってんだよ、ここは俺の家だよ」
「はあい。何だ、寝起きまで冷静

なんだから」
「はいはい、今度起こされる時は騙されたふりぐらいしますよ。何時?」

SCENE2へ

SCENE2

「三時過ぎても、今日せし出なかつたのだよ。そんなんしゃ甲斐取ないはな?」
「ああ——」
「寝過ぎしてる博司。」
博司は歯を磨きながら、何かもごもご言つ。
「何?」
もごもご言う声。
「夢?」
「うん」
うがいをする博司。
「夢見てたんだ。ほら、あの夏の、日陰の隅のこゝ」
「さあ、さあ」
「夢の隅——隅に駆け落ちして」
「うん、うん——夢の時」
「はあ、あんな——どうして来なひつたのよ?」
「夢の隅のこゝ」
「——夢の時」
「さあ、さあ——夢の時、夢の時」

目覚め

ける。
「君の夢が聞こえる」
「もう夏だな」
「うん」
「息を吸い込む泉水。」
「雨、降るのかな? 雨降る前のちよつとぬるい感じって好き」
息を吸い込む博司。
「本当だ。天気予報何て言ってるけな? 台風来てたりしてな」
「野々村くん?」
「うん?」
「何。」
「——夢の時」
「さあ、夢の時」
「夢の時、夢の時」
「うん、うん——もうそれでずっと寝てるんじゃないの?」
「うん、うん」
「ずっと。ねえ、一緒にどっか遠い所で二人っきりで暮らしたりさ、さういふのいいと思わない?」

分岐 「ああ、いいかもな」…Cへ 「勘弁してくれよ」…Dへ

E「そっとしておいてあげよう」

(きっと何か事情があるんだな。
そっとしておいてあげよう)
扉が締まり、動きだす電車。

(けれどその夜、彼女からの電話
は一度として鳴ることは無かった)

SCENE4

F「心配だ、追いかけてよう」

(心配だ、追いかけてよう)
発車のベルが鳴る。
「すみません、降りますよ」乗客
をかき分け、電車から降りる博司。
「泉水——」
階段を駆け上がってくる博司。
街のざわめきが飛び込んでくる。
車が行き交っている。

(泉水の姿は何処にも見えなかつた。
忘れ物？ 本当にそうなんだ
ろうか?)

慌ただしく車が行き交い、そして、
ふいに音が消える。

(あ——)

どこからともなく鳥の鳴き声が
聞こえてくる。

(さっきのあの娘だ。時折走りすぎ
るバスやトラックに見え隠れし
ながら、車道を挟んだ向こう側を
歩くあの娘の姿が目止まった)

再び車の往来が慌ただしくなる。
(振り返った。立ち止まった。そ
して、僕を見ている——君は誰?

どうして僕を見るんだ?)

ふいにクラクションが鳴らされ
る。

「な——!」

続けざまにクラクションが鳴ら
される。

(何するんだ? 信号はまだ赤だ
った。車の流れはまだ止まってい
なかった。東京の曇った空にクラ

クションが鳴り響いた。あの娘が
急に道路に飛び出してきたからだ。
道路を渡ってこっちに来る。まる
で僕に会いに来るように——だか
ら、僕も——)

さらに別のクラクションが鳴ら
される。

(道路に飛び出した)

音が止む。

再び車が日常的に往来する。

(激しく車の行き交う中央分離帯
の、すすけた街路樹の下で、僕と
あの娘は出会った)

声をかける。

「あの——?」

「え?」

「僕の顔に何か書いてあるかな?」

「どうして?」

「だって——今ほら、僕の方に向
かって走って——」

「動かないで!」

「え——」

「そこに、すぐそこにいるの——」

鳥の鳴き声が聞こえる。

「鳥——」

ぴーぴーと鳴いていた鳥、静か
に優しく鳴き止む。

「良かったあ——急に逃げだす
んだから」

「あ——その鳥を追いかけてきた
んだ?」

「そうよ。あなたは? 何してる
の?」

「え、あ、いや、僕は何ていうか

初回限定サマーパッケージの全容

初回限定版に封入さ
れているのは、まず物
語にも登場するハーブ
の種が数粒。点字で書
かれたメッセージのある
カード。裏が、雲の
写真になっているマニ
キュアルと同じ仕様のポ
ストカードとかなりの
特典がある。

●写真にはないが、点
字のカードもあるぞ。
特徴的なサマーパッケ
ージもイイ感じだ



——」
「それじゃ」
行こうとする女の子。
「あ——あの?」
「うん?」
「車、信号、青になってから行っ
た方がいいと思うよ」
「本当だ。赤だったんだね」
「気をつけなきゃ」
「うん——あ、そうだ。ねえ、こ
のへんで交番あるところ知らない?
」
「交番?」
「落とし物、拾ったから」
「その鳥?」
「ううん」
「交番、か。この先の右っかわに
あったような気がするけど」
「右っかわ?」
「あ、いや、左だったかな?」
女の子は、微笑んでいる。
「何?」
「ううん、別に——とりあえず右
に行ってみるわ。ありがとう」

「いえ——あ!」
「うん?」
「僕も探し物があったんだ。じゃ
あね——」
「あ!」
「え?」
「信号、赤」
「あ——」
「気をつけなきゃ」
苦笑する博司。微笑む女の子。
雑踏の中に、離れていく鳥の声。
(そして信号が青になると、僕
と、その名前も知らない女の子は
それぞれの道へと戻っていった。
けれど、すべての道に分かれ道が
あるように、そして再び交わるこ
とがあるように、僕らは再会する
こととなる)

間。
(結局泉水を見つけることは出来
ず、夜になっても彼女からの電話
は一度として鳴らなかつた)

SCENE4

いう感じがする。この「風のリブレ
ット」は、純粋なラブストーリーに
なってるでしょ。けれど、最初はも
っと「恐怖」とか「笑い」の要素も
入れる予定だったんですよ。でも、
あくまでラブストーリーにこだわ
りたかったから、「恐怖」とか「笑い」
の部分はおもしろい要素であつても
やめたんです。シナリオを書いた坂
元さんとも相談してね。だから、ち
ゃんと3本に分けてよかったのかな。
おそらく年末か、来年の頃くらいに
は次の「リアルサウンド」を出せる

と思うんだけど。
そうそう、「リアルサウンド」の
ホームページを開いたんです。文
字情報だけでなく、ゲームの内容
をリアルオーディオを使って聞け
たりして寝てるんですよ。アドレ
スは「http://www.realsound.co.jp」。
それと、またCMに出ることにな
ったんですよ。8月8日ごろから15秒
CMで流れると思う。監督は市川準
さんをお願いしました。偶然なん
ですが、息子さんがワーブの社員でも
あるんで(笑)。

SCENE4

泉水の失踪

扉を開いてくる博司。扉裏の
インターフォンを鳴らす。
(次の日になってもし連絡が来ず、
彼女の部屋をさぐってみた)
扉の近し鳴らすが、返事は無い。
ため息をもらす博司。
扉下を引き直す。
赤い——

公共電話に入り、マジックフォ
ンを鳴らす。
呼び出し音が鳴り響くばかりで、
返事は出ない。
博司のそのローブが入る。
(こらって、もしかしたらきつと、
祈る一歩的には、失踪と噂される
ことなのかもしれない)

泉水はどこへ行ったのか?
そして博司の取るべき行動は?



このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェア
および周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGA SATURN 対応ソフト
SEGA SATURN 対応周辺機器

少女たちは、この星の守護神となるのか。
はるかぜ隊

アオオス

- サウンドトラックアルバム発売中
- CDドラマ発売中
- 小説 6月発売
- ファンブック 7月発売予定



プロモーションビデオとオリジナルジグソーパズルの
2大特典付き **スペシャルパッケージ版** で登場

CD3枚組 5,800円(税抜) 6月27日発売!!

© VINI
VINI

ビング株式会社 東京
〒141 東京都品川区西五反田2-18-4 品川区ビングビル4F
ユーザーサポート電話 ☎ 03-6402-1076 (受付日: 祝日を除く 9:00~17:00)
ビングはJALMAの創設者、ビングはCESAの会員です。

スタッフ募集のお知らせ
■ 募集職種: アニメーター・CGデザイナー・プログラマー
■ 応募方法: 履歴書・自己紹介文(写真)を封入し郵送で
郵送して下さい。



究極のロボット達がここに集結!!

懐かしのマジンガーZから最新のエヴァンゲリオンまで参戦。

シリーズ最高を誇るロボット数。

新システムを搭載し、セガサターンに遂に登場する。



'97.8.29 発売予定

■ 予価6,800円(税別) ■ シミュレーションロープレ

このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGA SATURNおよびこのマークは株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGA SATURN専用の周辺機器、ソフトウェアを表すものとしてその表示を承認したものです。

株式会社 **バンプレスト** 千葉県松戸市松戸1230-1 〒271 ※バンプレストはバンダイグループの一社です。

●価格がメーカー希望小売価格です。 ●全国の有名デパート、スーパーでお求めください。 ●表示価格は、全て税別となっております。

バンプレストグループテレフォンサービス

バンプレストのゲームに関するお問い合わせはこちらに
受付・10:00~16:00 月~金(土・日・祭日を除く)

03-3847-6320

受付時間は
よくお読みください

●写真、イラストと商品は多少異なることがあります。

スーパーロボット大戦

©GAINAX/Project Eva. テレビ東京・NAS
 ©サンライズ・東急エージェンシー・テレビ東京
 ©創通エージェンシー・サンライズ
 ©ダイナムグク
 ©バンダイ
 ©BANDAI・VICTOR・GAINAX
 ©BANPRESTO 1997



LUPIN III 30th ANNIVERSARY 1967-1997

ルパン三世生誕30周年特別記念作品

must items collection



LUPIN THE 3RD CHRONICLES

7.25

IN STORE

2枚組 CD-ROM

標準価格5,800円(税抜)

ルパン三世 クロニクル



3バリエーション
パッケージ
初回限定同時発売

初回特典

オリジナル・ステッカー
セット(3枚組)封入!!

T-18804G

T-18805G

T-18806G

※ソフトの内容は同一となります。

抽選で
超レアグッズが
当たる!

クロニクル マスト・アイテムズ キャンペーン

- 本ソフト使用オリジナルムービーの原画または動画 200名様
- オリジナルポストカード3枚セット 500名様
- オリジナルB2ポスター 1,000名様他

応募方法: パッケージに入っているアンケートハガキに必要事項を記入し、返送して下さい。

※詳しくはアンケートハガキホームページをご覧ください。 <http://www.spike.co.jp/> ※当選者の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます

全てが、ここに。

ルパンの魅力の原点となった「TVファーストシリーズ」「TVセカンドシリーズ」「ルパンVSクロン」「カリオストロの城」の前期4作品を徹底解析。まさに、ルパンバイブルと呼ぶにふさわしいデータベース・ソフトの決定版。

オープニングムービー

TVファーストシリーズのテーマ曲にのって、ルパン史上初のデジタルアニメーションで表現されるオリジナルムービー。故・山田康雄氏のセリフも収録。

キャラクターヒストリー

サウンドコレクション

ルパンライブラリー

マニアッククイズ

コミックデータショー

日本アニメ史上に残る名エンディングである、TVファーストシリーズのエンディングを別アングルで再構成。新しい魅力が発見できるオリジナルムービー。

エンディングムービー

◎画面は開発中のものです。

このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGA SATURNおよびは株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGA SATURN専用の周辺機器・ソフトウェアを表すものとしてその表示を承認したものです。

製作・著作 / 株式会社キョウキチ東京ムービー事業本部・株式会社スパイク
発売元 / 株式会社スパイク <http://www.spike.co.jp/>
総販売元 / 株式会社 ゲオ 〒163-14 東京都新宿区西新宿3-20-2
東京オペラシティ13F 私書箱2564号
TEL.03-5353-0567 FAX.03-5353-0577

© モンキー・パンチ / TMS・NTV © TMS・SPIKE



SEGA SATURN 対応ソフトは、株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGA SATURN 専用の周辺機器

このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります



いま再び熱きバトルが蘇る!!

めざめよ戦士たち!

紫炎龍

SHIENRYU

本物の迫力と
新たなる衝撃!

本格派縦スクロールSTG/2人同時スレイ可能
アーケード版完全移植! 6月27日発売!!
価格5,800円(税別)

「本物当たるぜ!!」キャンペーン

パッケージと同梱のアンケート回答の中から抽選で
「紫炎龍」アーケード基板 10名様
「紫炎龍」オリジナルサウンドトラックCD 1000名様

プレゼント!!



Warashi Inc.
MULTIMEDIA LAB.

開発・発売元
株式会社/童

東京都渋谷区本町3-10-3清水橋矢部ビル10F <http://www.sega.co.jp/gamesoft/warashi/>

©1997 Warashi Inc.

大戦略

-STRONG STYLE-

©1993 SystemSoft Corporation ©1997 DUAL/OZ CLUB



購入者特典キャンペーン

大戦略G

100本プレゼント!!



応募方法

商品に付いているアンケートはがきに
必要事項をご記入の上、
50円切手を貼ってご応募下さい。
抽選で100名様に大戦略G(非売品)
を差し上げます。
尚、商品当選者の発表は発送をもって
代えさせていただきます。

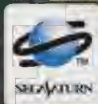



◆セガサターンソフト【大戦略】をシステムソフトが初めて企画、監修。
パソコン版【大戦略IV】と【現代大戦略EX】を融合させた全く新しいタイプの
ウォーシミュレーションソフト。

◆大戦略マニアだけでなく、初心者でも迷子にならない【サルでもわかるモード】付。
今まで、大戦略シリーズはチョット敷居が高いので手が出せなかったユーザーも
これで安心。

◆マップエディタ機能が付いたので、オリジナルマップの作成が可能。
オリジナルマップをセーブするだけは対戦もOK!

6月27日【金】新発売!! 標準価格 6,800円(税別)



SEGA SATURNおよびは株式会社セガエンタープライゼンスの商標であり、
SEGA SATURN専用の周辺機器、ソフトウェアを表すものとしてその表示を承認したものです。

 このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェア、
および周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

OZ CLUB  オズクラブ 〒150 東京都渋谷区神宮前3-27-17
TEL.03-3475-7780 FAX.03-3475-7789



ミンメイさん、もう一度お願いします。

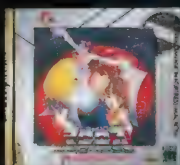
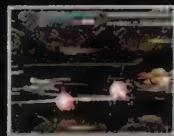
もちろんです。



50万周期の時を超えて 蘇るラブソング……

異星人の遺伝子に刻み込まれていたカールチューンを呼び覚ましたもの。それは、ミンメイの歌う古代の流行歌だった…。感動なくて語れないあのクライマックスが、ついにインタラクティブ映像作品としてリリース!!

NOW ON SALE



横スクロールシューティング
1人用
メモリーバックアップ(容量2)
CD-ROM 2枚
6,800円(税抜)

セガサターン版
超時空要塞
MACROSS
愛をおぼえていますか



© 1997 BIG WEST
© 1997 BANDAI VISUAL
発売・問い合わせ：バンダイビジュアル株式会社
〒111 東京都台東区松が谷1-3-5 SEFビル3F TEL03-5828-3061



このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェア、および周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGA SATURNおよびセガサターンは株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGA SATURN専用の周辺機器ソフトウェアをまますべての表示を承認したものです。

サクラ大戦 花組ビデオブロマイド



ゲーム中で使用した非圧縮のアニメパートを再収録した永久保存版!
上之巻(さくら・マリア・紅蘭+声優インタビュー)下之巻(すみれ・アイリス・カンナ+声優インタビュー)を予定。

6/25発売 ビデオ 全2巻(上之巻・下之巻)
各40分予定/ステレオHi-Fi/各¥3,800(税抜)

7/25発売 LD 全1巻(上之巻&下之巻収録)
80分予定/デジタルステレオ/CLV/¥5,800(税抜)

ビデオ&LD封入特典：特大花組ブロマイド

この商品はビデオ店、レコード店でお買い求めください。
©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1997 ©RED 1996

発売元：株式会社セガ・エンタープライゼス
販売元・お問い合わせ先：バンダイビジュアル株
TEL 03-5828-3001

■唯が、桜子が、吐息のかかる距離まで迫る!

同級生2

■オリジナル原画で並列世界を旅する

この世の果てで
恋を唄う少女

YU-NO

表紙も「YU-NO」!!

DEL



発行所：徳間書店/インターメディア・カンパニー

297^{mm}×235^{mm}の特大誌面

ビジュアル至上主義

■蔵出しイメージイラストを袋として
高田明美 ART WORK OF
同級生if

■ここでしか読めない、もうひとつのEVE
EVE ANOTHER
SITE STORY

■見逃せない超特大発表がある!?
カミングスーン出張版

■マルチサイト・ポスター付録
EVE/DESIRE

■ウフサのあのコの素顔をクローズアップ
センチメンタルグラフィティ
フォトジェニック

ときめきメモリアルドラマシリーズvol.1 虹色の青春
タクティカルファイター

ぱにつくちゃん

スーチャーパイ・アドベンチャー

きゃんきゃんバニーエクストラ

ROOMMATE 涼子in Summer Vacation

魔法少女プリティサミー

サターンFAN8月5日号臨時増刊

デラックス・
サターンファン



VOI.1
74 ころ
月 日発売
定価880円(税込)



ATLUS / SEGA™

共同プロジェクト 始動!!

'97年
7月31日
発売予定!

PRINCESS CROWN

プリンセス クラウン

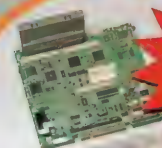


セガサターン専用ソフト
アクションRPG

価格5,800円(税別)

© SEGA ENTERPRISES LTD. & ATLUS 1997

※画面写真はすべて開発中のものです。



抽選で
5名様に
当たる!

最強格闘セット

- ・コントロールボックス・基盤
- ・アーケード版

「GROOVE ON FIGHT」カセット

GROOVE ON FIGHT

表参道3



最強格闘セット プレゼント キャンペーン!

応募締切6月30日(月)まで
(当日消印有効)

■応募方法:セガサターン専用ソフト「GROOVE ON FIGHT」製品内のタスキに付いてある応募券を切り取って官製はがきに貼り、郵便番号・住所・氏名・年齢・性別・職業・電話番号を明記の上、下記の宛先までご応募ください。抽選で5名様に「最強格闘セット」、100名様にアーケード版「GROOVE ON FIGHT」の「インストラクション&コマンドシールセット」をプレゼントします。

応募宛先 〒162 東京都新宿区神楽坂4-8

(株)アトラス 最強格闘セットプレゼントキャンペーンSF係

セガサターン専用ソフト 格闘アクションゲーム(1~4人用)

マルチゲーム6、バーチャルスティック、バーチャルスティックプロ対応

CD単体 価格5,800円(税別)

豪華ラムカードリッパ付き 価格7,800円(税別)

好評発売中!

イラスト 村田 蓮爾

©ATLUS 1997 ALL RIGHTS RESERVED.

この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスがSEGA SATURN専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 多端電の使用を許したものです

アトラスFAXステーションサービス ファンキーネット 03-3258-0753 ファクシミリから、「電話をかけた」「電話をかけた」にしてください。

アトラステレフォンサービス03-5261-2356 毎週月・水曜日 15:00~18:00 祝日除く

インターネットアドレス <http://www.CSK-net.or.jp/AMUSE/ATLUS>

■スタッフ募集中! 【職種】1.ゲームデザイナー(企画) 2.プログラマー 3.キャラクターデザイナー 4.広報・宣伝スタッフ

※経験2年以上の方、詳しくはお気軽にお電話ください。管理部門総務課TEL 03(5229)7115(直)

〒162 東京都新宿区神楽坂4-8



流星野郎のGAME MAX

(ゲームマックス)

ラジオ日本(ダイヤル1422kHz)

毎週金曜日24:00から

ON AIR!

ATLUS

株式会社アトラス

「土星の王国」のハガキ
の情報満載!!

土星の王国

NEWS Dynamite!77P
 前人気/移植希望ランキング.....80P
 売り上げランキング.....81P
 ゲーム成績表.....82P
 コーンヘッドクラブ.....113P
 読者プレゼント.....118P

役に立たないページはまっ
 たくない! 土星の王国は
 読者のみんなを全面的にバ
 ックアップする娯楽的情報
 コーナー群だ。

「土星の王国」全コー
 ーへのおハガキは...

〒105 東京都港区東新橋1-1-16
 TIMサターンFAN編集部
 土星の王国へ係まで
 詳しくは各コーナーの募集欄を

サターン関連の情報を隅々までフォロー!



サターン関連情報ページ!
 今回は、編集部を襲った、
 ある女の子集団の情報を特
 別報道! その他にもお役
 立ち情報を満載。まばたき
 してるヒマなんてないぞ!

ニュースダイナマイト

EVENT フェイ・イエンの魅力(?)で満員御礼
 バーチャロンドラマCD発売記念イベント

本誌№10のSPARKLING the
 AM#3の欄外で告知した、ドラマC
 D「電脳戦機バーチャロン COUNT
 ERPOINT 009A」の発売記念イ
 ベントは大盛況。

フェイ・イエン役の樋口智恵子さ
 んに加え、AM3研の互重郎氏、尾
 崎弘一氏、バーチャロンのパブリシ
 ティを担当するAM2研の有井伸孝氏
 という、プロジェクトの中核を成す
 面々が登場するとあって、会場には
 100名を超す参加者が集まった。

4人によるトークショーがメイン
 だったが、その中でも樋口さんの歌
 は圧巻。というも、トークの合間

に突然歌いだすのだ。「コラ、人の
 話を聞きなさい!」などと尾崎氏に
 突っ込まれるが、彼女はめげない。
 「バーチャロンの世界は何でもありな
 んだと言っても、それだけ
 じゃ見当がつかない。だから僕が
 このドラマCDのシナ
 リオを書くことで、ひとつ
 の指針を与えたんだ」とい
 う互氏のコメントが出たが、
 まさしくアットホームなバ
 ーチャロンワールドがそこ
 にあった。ゲームとはひと
 味違うドラマCDには、新た
 な感動が詰まっているぞ。

◎元気なおしゃべりで、会場
 を大いに盛り上げてくれた樋
 口智恵子さん。彼女とした握
 手はフェイ・イエンの感触!?



◎「バーチャロン」開発スタッフも力
 をそそいでくれたドラマCD。賢沢!!

EVENT 今年も連鎖の夏が来た!!
 「ばよえ〜んツアー 夏の魔導物語」開催!!

コンパイルの夏といえば、すで
 におなじみの「ばよえ〜んツアー」。
 今回は日本全国24カ所に加え、韓
 国での開催も決定。詳しくは下の日
 程表を参考にしてほしい。

また、9月6日(土)は東京大会、

7日(日)が全国大会になっていて、
 ともに「東京ゲームショー」内で大
 会が開かれる。時間や会場について
 のお問い合わせは平日の10:00~
 12:00か13:00~18:00に
 TEL0120-04-2424まで。



◎これは第3回ばよマスターズ大会の模
 様。日本一を目指して連鎖連鎖連鎖だ!

日時	開催地	会場	日時	開催地	会場
7月20日(日)	沖縄	那覇市民会館	8月8日(金)	岩手	盛岡アイスアリーナ
7月20日(日)	北海道(旭川)	旭川産業振興センター	8月10日(日)	愛媛	愛媛県民文化会館
7月22日(火)	鹿児島	鴨池ドーム	8月10日(日)	宮城	WASEEみやぎ
7月24日(木)	熊本	流通情報会館	8月13日(水)	和歌山	和歌山ビッグホエール
7月24日(木)	北海道(釧路)	国際交流センター	8月15日(金)	兵庫	神戸ファッションマート
7月26日(土)	北海道(札幌)	アクセスサッポロ	8月17日(日)	大阪	マーチャングラズホール
7月27日(日)	長崎	日通展示場	8月17日(日)	石川	金沢産業展示館
7月29日(火)	福岡	福岡国際センター	8月24日(日)	愛知	ポートメッセなごや
7月29日(火)	北海道(函館)	国際ホテル	8月24日(日)	静岡	アクトシティ浜松
8月1日(金)	新潟	ハイブ長岡	8月28日(木)	栃木	宇都宮産業展示館
8月3日(日)	広島	広島サンプラザ	9月6日(土)	東京	幕張メッセ(千葉)
8月3日(日)	青森	はまなす会館	9月7日(日)	東京	幕張メッセ(千葉)
8月7日(木)	高知	地場産業振興センター			

郵便はがき

50円

の手紙

はってください

105

東京都港区東新橋 1-1-16
TIM

SATURDAY No.13 読者プレゼント応募係

住所

氏名 電話番号

ゲーム応募表

ゲーム名	10	11	12	13	14	15	16
AMOK							
ウエルカムハウス							
沙羅曼蛇 デラックスパック プラス							
ゼロヨンチャンプ DooZy-J Type-R							
SONIC JAM (ソニック ジャム)							
太平洋の雄鷹 ~ 伝説の雄鷹 ~							
PGA TOUR97							
マジカルドロップⅢ ~とれたて増刊号!~							
マリカ ~ 真実の世界 ~							
わくわく7							

郵便はがき

50円

出 手 金

宛 先 (〒)

1 0 5 □ □ □ □

東京都港区東新橋 1-1-16

TIM

SATURNAM No.13

土星の王国

RANKING STREET 係

月 日号 D・P

コーンハットクラブ 係

その他「

」係

好きなあて先を書こう!

住所

氏名

電話

ペンネーム

年齢

歳

*この/ハチはSATURN FAN(趣向)/ハチです。投函内容はお守り、イラスト等、なんでもかまいません。あて先のコーナーに「印をつけるのを忘れないでね!」

注目!!

投稿すると「ハチ」どんなハガキを使ってもおけです。投函用ハガキを使えば、あて名を書く手間がはぶけるぞー!

(〒)と線

SATURNAM No.13 今回のプレゼント欲しいもの()番

性別()

1) () 2) () 3) () 4) ()

5) () 6) () 7) () 8) ()

9) () 10) () 11) () 12) ()

13) () 14) () 15) () 16) ()

17) () 18) () 19) ()

20) ()

21) () 22) () 23) () 24) ()

25) () 26) () 27) () 28) ()

29) () 30) () 31) () 32) ()

33) () 34) () 35) () 36) ()

37) () 38) () 39) () 40) ()

41) () 42) () 43) () 44) ()

45) ()

Large empty box for drawing or message.

EVENT **バブルンも来て大盛況!!**
「電車でGO! 運転手は君だ! まつり」

アーケードでの最近のヒット作といえば、電車運転シミュレーターの「電車でGO!」だろう。鉄道マニアから、一風変わった操作方法にハマったゲーマーまで、多くの層に人気となっている。この「電車でGO!」のイベント「運転手は君だ! まつり 電車でGO! でGO! GO! GO!」の様子をレポートしよう。



◎停止位置までたったの1cmだけと、運転手さんも顔負けの腕前

A・M)によるライブなどが行われ、バブルンも観客席側に登場。

対戦方法は渋谷～恵比寿間を運転し、停止位置により近く停車させた方が勝ちというもの。決勝では本邦初公開となる、雪が降る中(画面内では)での戦いとなった。

これを制したのは、16cmを記録した深津さん。だが東京大会優勝の表彰後は、元運転士・鉄人との戦いが待っていた。これは1m18cmと調子を崩した深津さんに対し、66cmを記録した鉄人の勝ち。そして最後に大阪大会の優勝者・岩崎さんとの日本一決定戦。11cmという好記録の深津さんに対し、岩崎さんは驚異の1cm! 会場からは盛大な拍手が湧き起こった。



◎当日は、バブルンも会場に駆けつけみんなに愛嬌をふりまいていたぞ

衝撃の新事実発覚!! 「デラサタ」のコーンヘッドはセンチ声優6人組が担当!!

今、我がサターンFAN編集部内で秘密裏に、でもかなりおっぴらに進められているプロジェクトに対して、ある大物女性集団がかかわってくるという情報が飛び込んできた!

それは「DELUXE SATURNFAN」の1コーナー「コーンヘッドクラブDX」を「センチメンタルグ

ラフティ」の声優オーディションで選ばれた新人声優6人(今野宏美さん、岡田純子さん、岡本麻見さん、鈴木麗子さん、西口有香さん、牧島有希さん)が担当してくれるというものなのだ!

というわけで、彼女たちは編集部をおとすれ、No.10で行われた「センチ・プレゼント」の抽選と、コーンヘッドクラブDXの編集会議に参加してくれた。

GOODS **バイブレーションで楽しさ倍増**
肩のせ型スピーカー「SRS-GS70」発売中

ソニーからゲーム用アクティブスピーカー「SRS-GS70」が8800円(税別)で発売中だ。これは、左右のスピーカーが肩の上の

るデザインになっており、耳元で臨場感あふれるサウンドが楽しめる。また、スピーカーから重低音を再生した時は、スピーカーユニット自体

◎この変わった形だからこそ肩の部分にきれいにフィットするのだ



が振動し、肩に直接振動が伝わることでゲームの迫力を増してくれるのだ。

これで深夜のゲームライフが豊かになることも間違いなしだ。なお、この商品に関するお問い合わせはソニー株式会社お客さま相談センター TEL03-5448-3311まで。

JOYPAD **3つの機能を1つに凝縮**
「SS JOYPAD AI」が発売されるぞ

サターンユーザーの強い味方になってくれるパッドがINTECより発売される。この「SS JOYPAD AI」はなんと、シューティングの味方、ボタンごとの連射設定、スローモーション機能は言うに及ばず、対戦格闘の味方、54種類のコマンド登録、そしてレースゲームの味方、ステアリングコントローラを搭載した、めちゃくちゃ欲張りなパッドなのだ。発売日は7月11日、価格は3980円(税別)。

操作が難しくプレイをあきらめていたソフトに、コイツで再挑戦してみたらどうかな?



◎たくさんの機能を詰め込んだ欲張りなパッド。マイパッドとしていかが?



◎女っ気のやたら少ないサターンFAN編集部に、美しく、かつ頼れる助っ人の登場。我々編集部員はただただ感動の嵐...

今回の「デラサタ」は、私たちが作るわよ♡

ちなみに、彼女たちが具体的に何をやるのかという、コーンヘッドに届いたハガキへのコメントは言うに及ばず、4コマまんがや小説、コラムの執筆、はては自分たちでイラストまで描いてくれるというのだ! 文字どおりDELUXEな内容の「デラサタ」から、もう目が離せないぞ!



◎誌面作りは会議から。あーでもないこーでもない意見を交わすが...

事のすべては、
7月4日(金) 発売の臨時増刊
デラックス・サターンFAN
(定価:880円 判型:アンノン判)
を見てくれ!!

今号の注目作 PICK UP

アドバンスドワールドウォー 千年帝国の興亡ヒストリーガイドブック

BOOK ●発売元：徳間書店 ●価格：1200円(込) ●6月30日発売

ややこしい兵器改良の解説に系統別改良表を使った、初心者にも安心の内容。ゲームの中では見えてこないシナリオの裏側にある、将校たちの苦悩なども紹介しているヒストリーガイドブックだ。



魔法学園 LUNAR!

BOOK ●発売元：富士見書房 ●価格：520円(込) ●発売中

物語の舞台は「ルナ シルバーストーリー」と同じ、空に青き星が輝く世界「ルナ」。魔法学園の新生活、エリー、セニア、レナの3人娘が大冒険！ 著者は、サターン版のシナリオを手掛ける杉谷祐だぞ。



プロ野球 グレイテストナイン'97 パーフェクトファイル

BOOK ●発売元：光栄 ●価格：1050円(込) ●発売中

ゲームの進め方から、押さえておきたいテクニックまで、ゲームをプレイするうえで欠かせない情報が満載。チームエディット機能の楽しみ方も紹介されているので、ゲームを長く楽しみたい人にはうってつけだ。



Dynamite! PRESENT

1 『マジガ-ズ・グレートマジガ-グレンダイザ-』 デスクトップ・アクセサリー集
提供：エレクトロニック アーツ・ビクター・EAV

5名

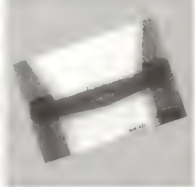
Win95用のCD-ROM。描き下ろしイラストのスクリーンセイバーやアイコンなどをたっぷり収録。



2 『街』クリアファイル
提供：チュンソフト

20名

中身が見えてとても便利なクリアファイル。銀色に光る「街」のロゴが流れていい感じ。春のゲームショーで買えなかったあなたに。



3 映画『セントキャップ』
提供：UIP映画

3名



メイキャップで自在に変装する男の気分を味わいたい人ならこれ。主演のヴァル・キルマーに変装する気分が味わえるかも？

応募のきまり

プレゼントの希望者は官製ハガキ、または本誌継続し込みハガキに、郵便番号、住所、氏名(ふりがな)、年齢、電話番号、ほしい賞品の番号と名称を記入の上、下記のあて先まで送ってください。締め切りは7月10日必着。当選者の発表はNo.16にて。

〒105東京都港区東新橋1-1-16
TIMサターンFAN編集部
[7月11日号D・P] 係

*5月30日号アンケートの読者プレゼント⑦「サターンFAN特製テレカ」の当選者は、商品の発送をもって発表に代させていただきます。

*雑誌公正競争規約の定めにより、このページの懸賞に当選された方は、この号のほかに懸賞に当選できない場合があります。

EVENT 『ラングリッサーⅣ』発売記念スペシャルイベント 『ラングリッサー・ワールド』お台場で開催

7月にメサイヤから発売が予定されている『ラングリッサーⅣ』。その発売を記念したイベントが開かれるぞ。日時は7月22日(火)14:00~15:30。会場はお台場フジテレビ・マルチシアターおよびその周辺。当日は『ラングリッサー』の声優である岩男潤子さんと冬馬由美さんが出演し、インタビューやミニステージ、抽選会などが予定されている。なお、このイベントに抽選で130人が招待されるぞ。応募方法は官製ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号・職業を明記し、〒137-86 ニッポン放送 企画

○シエルファアニールをアテレコした本人のナマ声が聞ける!!



開発部「ラングリッサー・ワールド」係まで送ろう。応募の締め切りは7月7日(月)の当日消印まで有効。なお、当選者の発表は、発送をもって代えとのことだ。

EVENT ハイスコアを出せば良い事がある 『サンダーフォースV』ゲーム大会

7月11日に発売される『サンダーフォースV』のイベントが、ソフト発売日の前後に開かれるぞ。下記の各店舗ごとに開催されるゲーム大会がそれで、ハイスコアを競い合う形式が採られる。優勝者には良い事があるそうだから、ぜひとも挑戦しよう。詳しくは下のリストに掲載している連絡先を見て、お店へ直接確認してほしい。



○ポリゴン処理がなされたことで、グラフィックの進化が著しい『サンダーフォースV』

関東圏の開催店舗	開催日	開始時間	連絡先
パラダイス21 栃木店	7月4日	16:00~	0282-25-1084
コムロードシアタショップ 厚木店	7月5日	14:00~	0462-22-3419
コムロードシアタショップ 藤沢店	7月6日	14:00~	0466-27-9628
コムロードシアタショップ 志木店	7月11日	15:00~	048-472-0920
コムロードシアタショップ 溝ノ口店	7月12日	14:00~	044-844-5125
コムロードシアタショップ 戸塚店	7月12日	17:00~	044-871-8941
西那須野マンネンヤ	7月13日	13:00~	0287-36-8151
ビルフェロー 本牧店	未定	未定	045-623-2375
ビルフェロー 西新井店	未定	未定	03-3852-9201
ビルフェロー 新座店	未定	未定	048-472-2616
ビルフェロー 海老名店	未定	未定	0462-31-8557
関西圏の開催店舗	開催日	開始時間	連絡先
ニュータイプ 西院店	6月28日	未定	075-316-0220
ニノミヤ 姫路店	6月29日	13:00~	0792-88-2363 ゲームコーナー呼出
ファミコンショップ Dr.ムー 楠葉店	7月5日	13:00~	0720-66-2298
ゾフマップ 4号店	7月6日	13:00~	06-634-5820
ファミコンショップ Dr.ムー 四条畷店	7月12日	未定	0720-77-7736
ファミコンショップ Dr.ムー 東大阪店	7月12日	未定	0729-88-3255
ニノミヤ HOBIX 4F	7月13日	13:00~	06-635-2135
ビルフェロー 小野店	未定	未定	0794-63-3942
ビルフェロー 加古川店	未定	未定	0794-25-4135

5月30日号アンケート ハガキ当選者発表

1 スーパーロボット大戦F 埼玉県 榎村園作 千葉県 田中裕一 東京都 奥田寛史 愛知県 吉田健一 大阪府 松野智博 2 SONIC JAM 岩手県 村上政 東京都 岸野隆二 静岡県 伊藤昌也 長野県 佐藤紀一 大阪府 黒田剛彦 3 真闘サムライスピリッツ武士道烈伝 千葉県 幸野秀尚 東京都 名取清幸 埼玉県 山本一博 静岡県 島野浩 東京都 二宮定生 4 スレイヤーズあいやん 埼玉県 長崎功 東京都 大見昌子 新潟県 村山和廣 滋賀県 山本史 鳥取県 山本浩一 5 大戦略 STRONG STYLE 岩手県 野田博典 山梨県 野田博典 山梨県 野田博典 6 龍士 東京都 野田博典 東京都 野田博典 東京都 野田博典 7 龍士 東京都 野田博典 東京都 野田博典 東京都 野田博典 8 龍士 東京都 野田博典 東京都 野田博典 東京都 野田博典 9 龍士 東京都 野田博典 東京都 野田博典 東京都 野田博典 10 龍士 東京都 野田博典 東京都 野田博典 東京都 野田博典 11 龍士 東京都 野田博典 東京都 野田博典 東京都 野田博典 12 龍士 東京都 野田博典 東京都 野田博典 東京都 野田博典 13 龍士 東京都 野田博典 東京都 野田博典 東京都 野田博典 14 龍士 東京都 野田博典 東京都 野田博典 東京都 野田博典 15 龍士 東京都 野田博典 東京都 野田博典 東京都 野田博典 16 龍士 東京都 野田博典 東京都 野田博典 東京都 野田博典 17 龍士 東京都 野田博典 東京都 野田博典 東京都 野田博典 18 龍士 東京都 野田博典 東京都 野田博典 東京都 野田博典 19 龍士 東京都 野田博典 東京都 野田博典 東京都 野田博典 20 龍士 東京都 野田博典 東京都 野田博典 東京都 野田博典

実売データと読者アンケートを基に最新のソフト情報をお届け!

RANKING STREET

ランキングストリート

読者が選ぶ前人気&移植希望ランキングと、実売データに基づいた売り上げデータを掲載! この他にも、ゲームに対するユーザーの生の声を掲載した「ゲーム成績表」など、ゲームファン必見の情報がたくさんあるよ。

RANKING STREET

前人気 RANKING

ランキング

集計号の表紙を飾った『DESIRE』が急上昇

まず目につく作品は、6位の『DESIRE』。今までランキングの20位前後からなかなか上がってこれないという状態であった作品だが、集計号となる本誌12号での表紙と巻頭特報が効いたのだろう。今後の順位が見逃せない作品だ。次に、アト

ラスより『女神転生』シリーズ10周年記念タイトルとして発表された2作品に注目してみよう。8位の『デビルサマナー』と、28位の『RONDE』。同じ『女神転生』の流れをくむ作品でありながら、順位は大きく水をあける結果となってしま

った。これはやはり、サターンで前作が出ていたかどうかの違いであろうか。最後に、これも大きく順位を上げてきた作品、16位の『悠久幻想曲』。キャラクタの魅力が高いゲームだけに、集計号の記事内容は読者から好評を得られたようだ。

順位	前回	ゲーム名	メーカー名	発売日	ポイント
1	1	スーパーロボット大戦F	バンプレスト	8月29日	394
2	2	同級生2	NEC インターチャネル	7月11日	293
3	3	スレイヤーズろいやる	角川書店 ESP	7月25日	254
4	4	センチメンタル・グラフィティ	NEC インターチャネル	11月	239
5	5	グランディア	ゲームアーツ	未定	180
6	19	DESIRE	imadio	9月	165
7	6	ラングリッサーIV	バンプレスト (移植)	8月	159
8	初	デビルサマナー〜ソウルハッカーズ〜	アトラス	11月	131
9	10	黒の断章ザ リテラリィ フラグメント(仮称)	OZクラブ	8月8日	118
10	7	きゃんきゃんバニー エクストラ	キッド	10月2日	105
11	8	ルナ -エターナルブルー-(仮称)	角川書店 ゲームアーツ	未定	104
12	16	ときめきメモリアルドラマシリーズ Vol.1 ~虹色の青春~	コナミ	7月10日	88
13	9	X-MEN VS. STREET FIGHTER	カプコン	今秋	85
14	14	バイオハザード	カプコン	7月25日	80
15	19	Jリーグ プロサッカークラブをつくらう!2	セガ	今夏	78

順位	前回	ゲーム名	メーカー名	発売日	ポイント
16	-	悠久幻想曲	メディアワークス	7月18日	70
17	12	ドラゴンナイト	エルフ	未定	65
17	12	パーチャファイター3	セガ	未定	65
19	11	ドラゴンナイト4	NEC インターチャネル	未定	61
20	25	金田一少年の事件簿(仮称)	ハドソン	今秋	56
21	24	VIRUS(ウィルス)	ハドソン	8月22日	55
21	23	ラストブロンクス	セガ	7月25日	55
23	15	リアルサウンド ~風のリグレット~	ワーブ	7月18日	54
24	27	バイオハザード2	カプコン	未定	53
24	-	マーヴル・スーパーヒーローズ	カプコン	7月18日	53
26	-	ダービースタリオン(仮称)	アスキー	未定	50
27	30	銀河お嬢様伝説ユナ3~ライトニング・エンジェル~	ハドソン	今年	43
28	初	RONDE(ロンド) ~輪舞曲~	アトラス	9月中旬	40
29	-	卒業S グラデュエーション	NEC インターチャネル	今夏	38
30	-	ときめきメモリアルドラマシリーズ Vol.2 ~彩のラブソング~	コナミ	今秋	37

RANKING STREET

移植希望 RANKING

ランキング

『ヴァンパイアセイヴァー』、完全に独走態勢!

全体的にポイントが低迷している中、安定してポイントを稼いでいるのが、前号に引き続きトップの『ヴァンパイアセイヴァー』。移植が決定しない限り、当分順位が落ちることはなさそうだ。2位以下の作品については、大きなポイント差が見られず、順位が安定していない状態になっている。そんな中、順位を5つも

上げてきた作品が、5位の『魔装機神』。『スーパーロボット大戦F』との相乗効果があるとはいえ、この順位は大健闘といえるのではなかろうか。最後に初登場作品を見ていこう。まずは14位の『ファイナルファンタジー タクティクス』。発売を直前にひかえた時期の集計には少々勢いが感じられる。発売後の順位に期待しよう。そして15位の『鬼畜王ランス』。PC-98ユーザーに根強い人気を誇る『ランス』シリーズの最新作。今号のポイント低迷の影響によりランクインしたような感があり、ここから上の順位を狙うのは少々難しいだろう。

順位	前回	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1	1	ヴァンパイアセイヴァー [●]	カプコン	格闘アクション	105
2	4	新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド ^①	ガイナックス	アドベンチャー	47
3	2	ファイナルファンタジーVII ^②	スクウェア	ロールプレイング	43
4	3	同窓会 ^①	フェアリーテール	アドベンチャー	38
5	10	魔装機神 ^②	バンプレスト	シミュレーション	33
6	8	テイルズ オブ ファンタジア ^②	ナムコ	ロールプレイング	27
7	7	ああっ女神さまっ ^①	バンプレスト	アドベンチャー	26
8	12	Pia♡キャロットへようこそ!! ^①	カクテルソフト	アドベンチャー	21
9	14	マリーのアトリエ ~ザールブルグの錬金術師~ ^②	ガスト	ロールプレイング	19
10	10	トゥルー・ラブストーリー ^②	アスキー	シミュレーション	18
10	13	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド [●]	セガ	3Dシューティング	18
12	5	ストリートファイターIII [●]	カプコン	格闘アクション	17
13	15	マリオカート64 ^④	任天堂	レース	14
14	初	ファイナルファンタジータクティクス ^②	スクウェア	シミュレーション	12
15	初	鬼畜王ランス ^①	アリスソフト	シミュレーション	10

※このデータは本誌12号のアンケートから無作為に1000通選り、集計したものです。表中、●は業務用、①はプレイステーション、②はスーパーファミコン、④はNINTENDO64、⑤はPC-FX、③はパソコンを表します。

RANKING STREET

サターン 売り上げ RANKING ランキング

前半週(6月2日~8日)には、人気アニメーション映画が原作の「マクロス」が発売され、初登場第1位をゲット。根強いマクロスファンに支えられてか、後半週(6月9日~15日)も1位をキープした。本誌前人気ランキングの常連だったことを考えると順当な結果といえる。

その他、前半週に意外と健闘したのは「ゲーム天国」。初回1万本強を

それは…あたりまえのNo.1? 「マクロス」首位を獲得

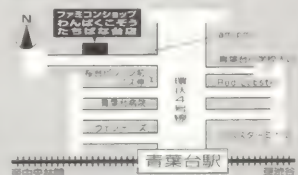
売り上げ、堂々の第2位をゲットした。ここ最近、サターン市場で1万本以上を売り上げていたのは1位のソフトのみだったので、これからの盛り上がり期待したいところだ、と思っていたら後半週には早くも5位にダウン。初回の売り上げを長い間持続することができないサターン市場がここで浮き彫りにされた。しかし「下級生」は累計で23万本強を売り上げ、順当に売り上げを伸ばしており、今年発売されたソフトの第1位である「エヴァ2nd」の累計32万本強の売り上げに迫る勢いである。どちらもオリジナル作品ではないところが現状のサターンを物語っているが、この傾向は続くのか?

販売店直撃!!

店長のホンネ~わんぱくこぞうたちばな台店~

大のシミュレーション好きで、最高のゲームは「太閤立志伝」だと言ってはばかりない石井店長にお話を伺ったぞ。「ゲームのジャンルをもっと細かくしてもらえると嬉しいです。たとえばシミュレーションでもその中で「建築シミュレーション」みたいに表示してもらいたい。その方が展示してもどんなゲームかお客様にわかりやすくなるはず。当店はともフレンドリーで、店員とは1度話だけで友達のように仲良くなれます。あと、定期的にイベントを行っています。最近

は父の日に行って、お父さん達にも大好評でした。その他、品揃えはもちろん会員割引も設けてサービスを充実させています。ぜひ、お越しください



※「わんぱくこぞうたちばな台店」は、神奈川県横浜市、東急田園都市線青葉台駅を下車、環状4号線沿いに北へ歩いて約16分の場所にあります。

6月2日~6月8日

順位	前回	上ゲーム名下メーカー/発売日/価格	上推定販売本数下推定累計本数
1	初	超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか	50,870
		バンダイビジュアル/97年6月6日/6800円	50,870
2	初	ゲーム天国 (極楽パック含む)	14,630
		ジャレコ/97年6月6日/5800円(極楽パック7800円)	14,630
3	1	下級生	7,630
		エルフ/97年4月25日/7800円	224,890
4	6	プロ野球 グレイテストナイン97	4,770
		セガ/97年3月28日/5800円	167,300
5	2	エーペルージュ	3,740
		タカラ/97年5月30日/6800円	13,380
6	4	機動戦艦ナデシコ やっぱり最後は「愛が勝つ」?	2,850
		セガ/97年5月2日/5800円	109,720
7	7	新世紀エヴァンゲリオン (ニューパッケージ)	2,750
		セガ/97年2月14日/2800円	230,740
8	5	D-XHIRD	2,490
		タカラ/97年5月30日/5800円	6,980
9	11	ザ・コンピニ ~あの町を独占せよ~	2,230
		ヒューマン/97年3月21日/5800円	72,130
10	3	Jリーグ GO GO GOAL!	2,130
		テクモ/97年5月30日/5800円	6,750
11	10	DX人生ゲーム (サターンコレクション)	2,070
		タカラ/97年4月25日/2800円	26,120
12	8	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	2,060
		セガ/97年3月7日/6800円	320,740
13	9	機動戦士Zガンダム 前編 ゼータの鼓動	2,020
		バンダイ/97年4月25日/6800円	84,490
14	-	FIGHTERS MEGAMIX	1,840
		セガ/96年12月20日/5800円	618,860
15	12	峠KING THE SPIRITS2	1,620
		アトラス/97年4月18日/5800円	51,810

6月9日~6月15日

順位	前回	上ゲーム名下メーカー/発売日/価格	上推定販売本数下推定累計本数
1	1	超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか	17,820
		バンダイビジュアル/97年6月6日/6800円	68,690
2	3	下級生	6,080
		エルフ/97年4月25日/7800円	230,970
3	初	太平洋の嵐2~疾風の繚鐘~ (初回限定プレミアムボックス含む)	5,390
		イマジニア/97年6月13日/6800円(初回限定プレミアムボックス7800円)	5,390
4	4	プロ野球 グレイテストナイン97	3,840
		セガ/97年3月28日/5800円	171,140
5	2	ゲーム天国 (極楽パック含む)	3,600
		ジャレコ/97年6月6日/5800円(極楽パック7800円)	18,230
6	7	新世紀エヴァンゲリオン (ニューパッケージ)	2,640
		セガ/97年2月14日/2800円	233,380
7	5	エーペルージュ	2,360
		タカラ/97年5月30日/6800円	15,740
8	6	機動戦艦ナデシコ やっぱり最後は「愛が勝つ」?	2,220
		セガ/97年5月2日/5800円	111,940
9	11	DX人生ゲーム (サターンコレクション)	1,850
		タカラ/97年4月25日/2800円	27,970
10	12	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	1,830
		セガ/97年3月7日/6800円	322,570
11	9	ザ・コンピニ ~あの町を独占せよ~	1,800
		ヒューマン/97年3月21日/5800円	73,930
12	13	機動戦士Zガンダム 前編 ゼータの鼓動	1,770
		バンダイ/97年4月25日/6800円	86,260
13	14	FIGHTERS MEGAMIX	1,600
		セガ/96年12月20日/5800円	620,460
14	-	ぷよぷよSUN	1,580
		コンパイル/97年2月14日/4800円	229,440
15	15	峠KING THE SPIRITS2	1,330
		アトラス/97年4月18日/5800円	53,140

※このランキングは、全国1300店舗のゲーム販売店、および下記のコンビニエンスストア全店の売り上げデータを集計、そこから編集部独自の方法で推定実売本数を10本単位で算出したものです。★データ協力: あくと内ファミコンランド中部本部、カメレオンクラブ、TVパニック、ドキドキ冒険島、ブルート、わんぱくこぞう、メディアクリエイト、セブンイレブン・ジャパン、ファミリーマート、サークルケイ、サンクス、四国スーパー

ゲーム成績表

読者ランキング
&
ゲーム批評

『豪血寺』シリーズ最新作『グルーヴオンファイト』が1位をゲット

前回の発売ラッシュに比べ、今回の対象ソフトはたった4本と少々寂しい感じになってしまった。全体的にみてもビッグタイトルがなく、1位のタイトルでさえも歴代198位という低い成績を出したためだろう。

読者アンケートに記入してもらったソフト評価点数をもとに、30点満点で読者評価点数を算出したのが読者ランキング。評価対象は、本誌10号発売日(5月30日)の2週間前までに発売されたソフトなので、ソフト発売当時の読者の評価が下がります。一方のゲーム成績表は、読者投稿による批評文を掲載。読者投稿には、そのソフトの良い悪いを記入してもらい、好評・不評の割合も算出しています。

順位	ゲーム名	発売元	発売日	価格	総合点	歴代順位	👁️	🎧	👉	👊	👉	👉	👉	👉	👉
1	グルーヴ オン ファイト	アトラス	5月16日	5800	20.62	198	3.81	3.26	3.11	3.46	3.55	3.43			
2	WARA ² WARS 激闘!大軍団バトル	翔泳社	5月23日	5800	18.78	360	3.30	3.15	2.80	3.23	3.28	3.03			
3	BLAM! マシーンヘッド	ヴァージン/タカラティブ/エンターテインメント	5月23日	5800	18.06	417	3.12	3.24	2.82	2.71	3.12	3.06			
4	龍的五千年	イマジニア	5月23日	6800	16.95	481	2.84	3.05	2.57	3.00	2.70	2.78			

1位

グルーヴオンファイト ~豪血寺一族3~

- 発売日/発売中(5月16日)
- 発売元/アトラス ●開発元/アトラス
- 価格(税別)/5800円(拡張RAM付7800円)
- ジャンル/格闘アクション
- 対象年齢/全年齢 ●CD枚数/1枚
- 増設プレイ/4人同時
- 対応周辺機器/マルチターミナル6
- バックアップメモリー/4・プレイデータ
- コンティニュー/コンティニュー

好評 86% 不評 14%

甘いささやき

今までの『豪血寺』シリーズとは違い、イラストのキャラクターとゲーム中のキャラクターとのギャップがなくて良い印象を受けました。格闘ゲームマニアでなくても、割と簡単に連続技が入るので心地よく遊べる点と、コマンドが複雑ではない点が良いと思います。ロード時間がやや長いのは容量が大きいため仕方ないとしても、せめてデモぐらいは途中で読み込まないで続けられるようにして欲しかったです。

(京都府/いんてい・17歳)

『ブリクラ大作戦』に続き、業務用とほぼ同時期に発売。業務用では、特に入れ替わりの激しい格闘アクションというジャンルだけに、これはうれしいところ。前作絡みのキャラクターはほとんど残っていないが、このシリーズのウリであった、すべての通常技にキャンセルがかかるという点は相変わらず。これにより、キャラクターによってはかなり厳しい連携も組めてしまう。一見するとバランスの悪いゲームのように思われがちだが、ある程度やりこ

むとちゃんと反撃の手段が残されていることがわかる。相手の攻撃さえ読めれば「迎撃防御」でカウンターが狙えるし、味方が健在なら援護をしてもらうこともできる。初めのうちは使い道なんてまったくないと思っていた「超ごつつい攻撃」や「ストレスシュート」も、慣れてくれば意外に決めどころがある。格闘モノでは上級者同士の対戦になるほどプレイスタイルが寒く(手堅く)なるということがよくあるが、本作の場合は逆に熱く(激しく)なるというところも気に入っているところだ。

(長野県/虫歯マン・19歳)

『豪血寺』シリーズをプレイするのは初めて。第一印象は「硬派な絵なのに、やってるのはギャグ」だった。それはともかく、ゲーム自体は非常に楽しめた。やはり一番のポイントは、2人でチームを組んで戦うことだと思う。『KOF』シリーズと違い、いつでも交代ができるし、待機しているキャラの体力は少しずつ回復する。VSモードでマルチターミナル6を使えば、4人まで同時対戦できるので息のあった2人同士の戦いは素晴らしいものだろう。その他、クリアしたキャラクターの設定資料集が見られたり、せっかちな人のために途中のデモを省いてロード回数を減らせるショートカット機能など、うれしい配慮もある。コマンド入力は簡単だし、技も多彩なので初心者から上級者まで幅広く遊べるだろう。また最終ボスが、さすがアトラスと思わせるような技を使うのも良かった。

(大阪府/原田拓久・22歳)

これは見かけによらずなかなか遊べるソフトだ。正直いって

『豪血寺』シリーズには何も期待していなかった。ただ村田連爾氏の実麗なグラフィック見たさに買ったといっても過言ではない。もともとそんなにスバ抜けた格闘ゲームでもなかったし、PS版もあまりいいデキではなかったからだ。ところが、今回はあえてシリーズタイトルを前面に押し出さなかったのが功を奏したのか、前作から比べると素晴らしく進化しているし、格闘ゲームとしても上出来だ。加えてこのゲーム独特のぶち切れたセンスが合わさり、他に類のないいかした味を出している。連続技や必殺技も簡単かつそう快になっているし、コマンドが全キャラクターほとんど統一されているので覚えやすい。また、おまけCGが美しく、隠しキャラクターたちが楽しいのも魅力のひとつだろう。特にラスボスの技には感激してしまった。

(京都府/松学生・25歳)

相変わらず『豪血寺』のノリは健在である。ロード時間が長いものには閉口したが、生き生きと動き回るキャラクターは適度に濃く存在感がある。通常技にはキャンセルがかりまくり、プレイヤーが気付かぬ間に連続技ができていく。それがまたきれいに入ってくるから楽しい。個性的な技の数々は楽しいし、決まるとそう快な新システムにも満足。とくに迎撃防御がバッチリ読みどおりに決まると、自分がすごく上達したようで気分が良い。ただ、残念なのは『豪血寺2』にあった「敗者の顔に落書き」や、「キャラクターによってセリフが変わる」といったものが無くなってしまったこと。次回作では是非復活させて欲しい。

(群馬県/佐藤満希子・17歳)

辛いつぶやき

ファンとしては納得がいかない作品。キャラクターがリニューアルされたのはけっこう気に入っているが、その後の『豪血寺』という設定の中でシリーズに関係しているキャラクターが3人だけというのはどういうことか。その他にもキャラクターが小さい、BGMがあまりにも単調すぎ、本当に拡張RAMが必要かと思わせるグラフィック、ロード回数が多いなどの辛い点が目立ちすぎる。はっきりいって『豪血寺』シリーズとしてはまったくの別モノと考えていいだろう。

(福島県/岡部浩士・26歳)

とにかく悪い点が多すぎる。一番気になるのがロード回数と読み込み時間。試合に勝っても、デモをみるためにいちいち読み込むのでイライラしてくる。拡張RAMを使っている意味がまったくないのでは? 連続技がそう快なのほうれしいが、迎撃防御が強すぎて、相手が動いた瞬間を狙って使い、連続技を入れるといった単調な戦いになりやすい。キャラクターも小さく、もう少し大きくするなどして欲しかった。

(東京都/片岡知恵蔵・24歳)

メーカーからのひと言

貴重なご意見をたくさんいただきありがとうございます。本作は今までの『豪血寺』シリーズのキャラとシステムを一新させ、コミカルな雰囲気を残しつつもクールな格ゲーに生まれ変わりました。皆様からのご指摘は素直に受け止めつつ、より良いソフト開発を目指しがんばりたいです。(アトラス 広報 麟太)

*データは本誌11号のアンケートハガキから、無作為に500通選び抽出したものです。

2位

WARA² WARS
激闘! 大軍団バトル

- 発売日/発売中 (5月23日)
- 発売元/翔泳社 ●開発元/翔泳社
- 価格(税別)/5800円
- ジャンル/シミュレーション
- 対象年齢/全年齢 ●CD枚数/1枚
- 複数プレイ/1人用
- 対応周辺機器等/なし
- バックアップメモリー/49・プレイデータ
- コンティニュー等/なし

ハガキが少ないので割合はだしません

甘いささやき

いってシンプルなシミュレーションだ。簡単に言えば陣取りゲームで、やることといえば兵の補充と移動ぐらい。ある程度領土を広げたら税率を上げて、その収入で兵士をパワーアップさせて攻め込めば、まず敵に負けることはない。簡単に敵国を制覇することができるだろう。あまり手応えは感じられないが、見た目だけで敬遠してしまうシミュレーションよりははるかに楽し

い気分になれる。あと、戦闘シーンに登場する守護神はかわいかった。
(茨城県/ワカメ・19歳)

辛いつぶやき

ウリが100対100の戦闘シーンということなので、『ドラゴンフォース』っぽいものを期待したがまったく違うものだった。キャラクタはチマチマしていて迫力がないし、ゲーム自体が簡単なため、カードを使った敵の足止めや、陣形の変化などの戦略にあまり意味がなかった。

一応クリアはしたが、最後まで戦略らしい戦略はまったくいらなかった。キャラクタにも魅力を感じない。
(岩手県/大軍団バトル・19歳)

メーカーからのひと言

「ワラワラウォーズ」は誰でも楽しめるシミュレーションを意識して制作しました。そのため余分なコマンドや戦略などをできるだけシンプルにまとめたのですが、通の方には物足りなかったかも…。

(翔泳社 広報 白石)

3位

BLAM! マシーンヘッド

- 発売日/発売中 (5月23日)
- 発売元/ウァーソニックインタラクティブエンターテインメント
- 開発元/CORE DESIGN
- 価格(税別)/5800円
- ジャンル/シューティング
- 対象年齢/全年齢 ●CD枚数/1枚
- 複数プレイ/1人用 ●対応周辺機器等/なし
- バックアップメモリー/なし
- コンティニュー等/コンティニュー

ハガキが少ないので割合はだしません

甘いささやき

移動スピードが速いので、初めのうちは思うように動かせずイライラする。しかし、慣れるとこのスピードがそう快感に変わる。雨のように敵弾が降り注ぐ谷間をハイスピードで駆け抜けるさまは、SFアクション映画ながらといった感じ。シューティングでありながらレース並みのスピード感を持つ作品だ。

(東京都/木原あきよし・18歳)

辛いつぶやき

マップの表示の仕方に関する。エリア全体のマップが画面の中央に大きく表示されてしまうため、マップを開いたままでの移動や戦闘はまず無理。かといって、通常時の小さなマップ表示で状況を把握するのはかなり困難。そのため、背後からの敵の接近に気がつかず攻撃されてしまうことがよくあった。特に、空を飛んでくるタイプの敵にはまず対応できない。マップ表示を半透明にするとか、画面の端にまとめたとかの工夫が欲しかった。

(石川県/D-ソリッド・24歳)

メーカーからのひと言

マップ表示についてはまったくそのとおりですね。でも、ボールブレードの疾走感やイオンストームのド派手な爆発グラフィックなどは、けっこうイケてるでしょ? (ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント 宣伝課 塚越)

4位

龍的五千年

- 発売日/発売中 (5月23日)
- 発売元/イマジニア ●開発元/未発表
- 価格(税別)/6800円
- ジャンル/アドベンチャー
- 対象年齢/全年齢 ●CD枚数/1枚
- 複数プレイ/2人用
- 対応周辺機器等/なし
- バックアップメモリー/18・プレイデータ
- コンティニュー等/なし

ハガキが少ないので割合はだしません

甘いささやき

全然難しい謎解きがなく、表示された文字を読みながらストーリーを追っていくといった感じなので、アドベンチャーと呼べるかは疑問だが、とこざとで親切さが目立っている。戦闘シーンの3択で間違った選択をしてしまっても、退却してくれるのでゲームオーバーがないし、シナリオも良かったと思う。
(京都府/竹田寛助・16歳)

辛いつぶやき

これはアドベンチャーとは言えないのでは? 選択できるのは移動場所のみ、移動しているだけで話が進んでしまう。見る、調べるのコマンドすらないのもどうかと思う。中途半端に選択肢があるため、デジタルコミックとも言えない。サウンドノベルというにも、音による演出が足らなさすぎです。グラフィックパターンも少なすぎ。せっかく寺田さんや葦沢さんなど有名どころを使っているのに、それが活かされていない気がする。非常に残念だ。
(東京都/あと家族も探し出す・21歳)

メーカーからのひと言

「甘いささやき」「辛いつぶやき」共にありがとうございます。必ず今後の開発に活かしていきたいと思えます。このゲームは、その独特の世界観がウリの1つです。まだプレイしていない方、ぜひ1度お試しください。
(イマジニア 広報課 澄岡)

ゲームの批評大募集

掲載者にはサターンFAN特製の
テレカ&ソフト
引換券を進呈

引換券を3枚集めて
編集部へ送ると好きな
ソフトをプレゼント

本誌No.15に掲載分のゲーム批評を大募集! ハガキか封書に①ゲーム名、②批評文、③評価「甘い」か「辛い」、④住所、氏名、年齢、電話番号を明記の上、P.77のあて先まで送ってね。掲載者には、特製テレホンカードとゲーム引換券をプレゼント! 締め切りは7月8日必着なので注意。批評文は、わかりやすくまとまっていると掲載率UPかも。ただし、ゲームをプレイしていなかったり(体験版なども不可)、あきらかに中傷的な過剰表現はダメだぞ。

No.15批評対象

- ウェルカムハウス
- 太平洋の嵐2~疾風の鑛鐘~
- 沙羅曼蛇
- デラックスパック プラス
- PGA TOUR '97
- AMOK
- わくわく7

- ソニックジャム
- マジカルドロップⅢ
- ~とれたて増刊号!~
- マリカ ~真実の世界~
- ゼロオンチャンプ
- DooZy-J Type-R

締め切り7月8日(当日必着)

**ビクターソフト
サターンFAN
合同企画**

最優秀4歳馬を目指し、第1回皐月賞がスタート

優駿 ~クラシックロード~ GIバトルレース第1回皐月賞

「クラシックロード」のGIバトルで、みんなの愛馬から4歳馬のナンバーワンを決定しようというこのコーナー。1戦目の今回は、スピードがカギになる皐月賞で勝負だ！

発売日	発売中(3月14日)	CD枚数	1枚
発売元	ビクターエンタテインメント/ソフトのエアビクターソフト	複数プレイ	4人同時
開発元	プログレス	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	412・フレイデータ、パスワード
ジャンル	シミュレーション	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

クラシック三冠の第1戦 皐月賞のレース結果発表

サターンFANの11号で募集を始めたこの大会に、短い期間ながら編集部予想を上回るたくさんの応募があった。今回はその中から、予選

を勝ち抜いた12頭で皐月賞を競う。なお優勝および2着の馬は、最優秀4歳馬を決定するグランプリ、有馬記念への優先出走権が与えられるぞ。

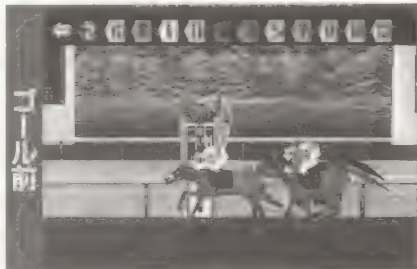
激戦のもようと着順を実況中継

各馬ゲート入りが済んで、さあスタートです。まず、ハナを切ったのはアライブ、並ぶようにナインロバリーが続きます。人気のテラムテキオーは6番手で追走。第1コーナーに入りますが、ここでアヤコザブライアンが掛かったか、ペースを上げて先頭に立ちました。各馬、向こう正面から第3コーナーを通過していきますが、2番手以降は落ち着いて徐々にペースを上げていきます。

いよいよ最後の直線、先頭のアヤコザブライアンを、アライブが外から抜きにかかると。さらに大外からはテラムテキオーだ。先頭に並びかけますが、アライブも逃げ粘ります。そのままアライブが1馬身のリードを保って、いまゴールイン。2着には鋭い追い込みを見せたテラムテキオーが入りました。



○興奮ぎみのアヤコザブライアンを先頭に、終始ハイペースでレースが展開された



○直線に入って好位置から抜け出したアライブが逃げ粘り、記録タイムの激戦をものにした

第1回皐月賞競走成績

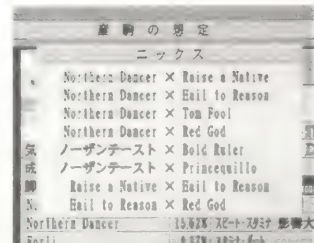
着順	馬名	性別	タイム	通過順	馬主
優勝	アライブ	牡	1.55.3	1-2-2	東京都/大和田建樹
2着	テラムテキオー	牡	1.55.4	6-6-6	大阪府/秋山誠
3着	アヤコザブライアン	牝	1.55.5	2-1-1	京都府/前田良光
4着	ストーンカイザー	牡	1.55.7	8-8-7	群馬県/岡英俊
5着	ダークサイクロン	牡	1.55.8	5-5-4	福井県/上松清記
6着	スカイポーター	牡	1.55.9	7-9-9	和歌山県/峰本健司
7着	トランスジトリプル	牡	1.55.9	9-7-8	神奈川県/田村雄一
8着	ストロングヤマニ	牡	1.56.3	4-4-3	神奈川県/橋本一男
9着	クールライアン	牡	1.56.5	11-10-10	埼玉県/松井悠
10着	ヤマスパーク	牡	1.56.6	12-11-11	奈良県/山崎貴晃
11着	ナインロバリー	牡	1.56.7	3-3-5	東京都/谷藤修
12着	ユーウユー	牡	1.56.8	10-12-12	三重県/中渡佑

優勝馬アライブの強さの秘けつ

2番人気ながらレコードタイムで優勝したアライブの強さは、まず血統のよさがあげられる。自分で血統のいい繁殖馬を育成し、さらに次の代で完璧な血統を完成させている。アライブも能力の高い馬が生まれやすく、奇跡の血量と言われる18.75パーセントのインブリードと、リスクが少なく能力の上がりやすい11本のニックスがほどこされている。

馬主の大和田クンに愛馬育成の注意点を聞いたところ、「弱点を完全に克服することに注意しました。特にスタートは、バツガンにいいと言われるまでゲートで何度も調教しましたね。」と調教の重要性を指摘してく

れた。また、逃げたアライブについては「逃げ馬が好きなので、騎乗指示も逃げが多くなりますね。自分のペースで逃げることでできた馬は、強さを感じられますから」と、逃げ指示への自信をのぞかせていた。



○計画的に作るインブリードとニックスが、素質の高い産駒を生み出すのだ

応募方法

強い馬ができればガキや封書、FAXにGIバトル用のパスワード(菊花賞と有馬記念はレースに出走する際、出馬表の自分の馬にカーソルを合わせ、XとYを同時に押してパスワードを取る)を、馬名、血統、住所、氏名、年齢、電話番号を記入して右のあて先まで送ってほしい。第1回から第3回の優勝者にはポータブルCDブ

レイヤー、グランプリの優勝者にはポータブルMDプレイヤーほか、たくさんのプレゼントを用意してみんなの応募を待ってるぞ。次号では、第2回日本ダービーの結果を発表するぞ！

第3回 菊花賞 締め切り7/7必着
グランプリ 有馬記念 締め切り7/22必着

あて先

〒980
仙台市青葉区二日町6-7
TIMサターンFAN編集部
クラシックロード
GIバトルレース係
FAX: 022 (213) 7535

綴じ込み企画
BOOK IN BOOK

隔週刊
サターンファン

SATURN FAN

旬の探れたて
5タイトル
完全収録

NECインターチャネル

1997 SUMMER SPECIAL

©NECインターチャネル/マーカス/サイベル/コミックス
作画：丞久幸宏
セルワーク：柳澤ゆりか

センチメンタル・
グラフィティ
特製ピンナップ
付き!!







Sentimental

Graffiti

同級生2

P.88

センチメンタル
グラフィティ

P.96

ドラゴンナイト4

P.100

卒業S

P.104

魔法少女
プリティサミー

～恐るべし身体測定/核爆発5秒前/～

P.106

センチメンタルグラフィティ耳寄り情報

センチメンタルグラフィティ サ・ファイン・ティ

発売日が11月に決定した「センチメンタルグラフィティ」の2大イベント速報を入手!! まずこちらは、NECインターチャネル主催のイベント。「センチ〜」のゲーム内容の紹介はもちろん、ゲームに登場する12名の声優のトークショーや、オリジナルグッズの販売など、ファンにはたまらない内容となっている。とくにオリジナルグッズ関係は、各メーカーの協賛により、ありとあらゆるグッズが一同に集結!! またウワサでは、この会場でしか手に入らない、超レアグッズもあるとか…? データは右記のとおり。次号でも詳

報がわかりしだいお伝えする予定。
 ■イベント名: センチメンタルグラフィティ サ・ファイン・ティ
 ■開催日時: 7月30日(金)10時~17時
 ■開催場所: 東京ビッグサイト西館3ホールを予定
 ■入場料: 1000円(税込)オリジナルポスター付き
 ■主催: NECインターチャネル
 ■協賛: NECアベニュー/角川書店/ツクダホビー/パンプレスト/マーカス/ムービック/レズ
 ■協力: 青二プロダクション/TBSラジオ

センチメンタルグラフィティ サマーコンサート

そしてこちらは、アニメイトフィルム主催、ソロ音楽CDも絶好調の、ゲームに登場する声優さん12名によるスペシャルライブ・コンサートだ。会場は数々の伝説のライブが生みだされた、大宮ソニックシティ。12人の声優さんたちの、歌ありトークあり、そしてドラマありのもりだくさんの内容になる予定。詳しいアータは以下のとおりだ。
 ■イベント名: センチメンタルグラフィティ サマーコンサート
 ■出演: 豊崎真千子/鈴木麻里子/小田美智子/前田愛/満仲由紀子/米本千珠/岡田純子/岡本麻見/今

野宏美/牧島有希/西口有香/鈴木麗子
 ■開催日時: 8月27日(水)
 1回目 開場13時、開演14時
 2回目 開場17時、開演18時
 ■開催場所: 大宮ソニックシティ
 ■入場方法: チケットぴあ、アニメイト各店(大宮店、川越店、千葉店、津田沼店、錦糸町店、渋谷店、池袋店、八王子店、町田店、吉祥寺店)にて7月13日(日)より前売り券を発売。全席指定3500円(税込)
 ■主催: アニメイトフィルム
 ■お問い合わせ: ムービック・プロモートサービス ☎03-3530-1461

白銀の 世界へ 旅立とう



サターン版 オリジナル スキーシーン 公開

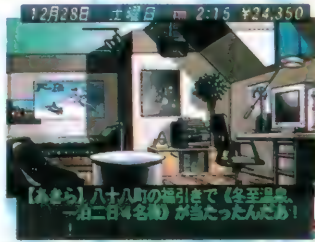
15人のヒロインたちとの、さまざまなカタチの恋愛を楽しめる『同級生2』。そんな『同級生2』の中でも、BIGなイベントである冬至温泉への旅行のイベントを中心に、竜之介の住む八十八町や如月町も紹介するぞ。ちなみに『同級生2』はデラックスサターンFANでも大きく紹介するので、そちらもよろしくね。

発売日	7月11日	CD枚数	2枚
発売元	NECインターチャネル	複数プレイ	1人用
開発元	NECインターチャネル	対応周辺機器等	シャトルマウス対応
価格(税別)	7900円	バックアップメモリー	163・プレイデータ
ジャンル	アドベンチャー	コンティニュー専	なし
対象年齢	18歳以上推奨	現在の開発状況	100%

『同級生2』BIGイベント 冬至温泉に行こう!!

女のこごとに、さまざまな恋のストーリーが用意されている『同級生2』のなかでも、2日かかる冬至温泉への旅行のイベントは、スケール、重要度の両方から見ても大きなイベントなのだ。

事の発端は、主人公・竜之介の親友のあきら。彼が、駅前商店街の抽選で冬至温泉への旅行券を引き当てたことから始まるのだ。



【あきら】八十八町の抽引まで(冬至温泉、一日二日4名額)が当たったんだあ!

◎あきらからの電話の内容は、旅行と一緒にいこうというものだった



【友美】荷物はちゃんと持って来たから平気よ。家を出る時、旅行に行きつてきまして格好じゃ出てこられなから。

◎旅行と一緒にいく女のこは、竜之介自信が選ぶことができるのだ

1泊2日で温泉旅行にGO

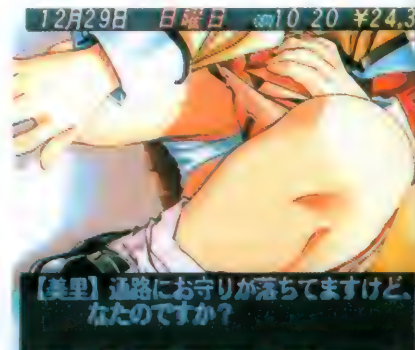
あきらの引き当てた旅行のチケットは4人で行けるものだったので、あきらは片思いの相手の洋子を誘おうとするのだが、竜之介らとの4人でなら行くと言われ、竜之介に泣きついてくる。ここで、一緒に行ってあげることにするな

ら、もう一人の同行者を選ぶことができる。とは言っても相手の都合によっては、断られてしまうこともあるけどね。



【バスガイド】ご乗車の皆様、この度は入船1日バスをご利用いただきまして、誠にありがとうございます。

◎バスガイドは、駅前であ会ったあの元気のいいガイドさんだった



【美里】通路にお守りが落ちてますけど、あなたのですか?

◎竜之介の落としたお守りを拾ってくれるガイドの美里さん。ラッキー



◎その後、さらにラッキーなことが、急停車したためバランスをくずした美里さん。胸が竜之介を直撃♡

同級生 2 どうきゅうせい

旅先での新たな出会い 永島旅館の美しい親子

そして訪れた先は、一面の銀世界の冬至温泉郷。そこで出会ったのが、逗留先である永島旅館の女将、永島佐知子と、その娘の久美子。久美子は、田舎での暮らしに飽き、都会での暮らしに憧れており、旅館を継がせようとする佐知子の悩みとなっているのだ。



○ここが、竜之介からの逗留する永島旅館。静かで、落ち着いた家田舎だ。



○その行動に、何処かしら色気を感じさせる佐知子さん。



永島 久美子

永島 佐知子

○純粋な少女、久美子の悩みは、田舎での生活を捨て、都会に行くこと。そのため都合が立った竜之介からは懸望的なのだ。



○夫を亡くし、女手一つでもり立ててきた永島旅館を久美子に継がせたい佐知子。しかし、娘は都会に行きたがっているのだ。



○永島旅館の女将、佐知子と娘の久美子。いずれも劣らぬ美人の親子

旅先で深まる恋もある

篠原重工の一人娘で、厳しくしつけられてきたいずみ。そんないずみにとって、親にウソをついてまでやってきた冬至温泉への旅行は重大なもの。ケンカ友達だった竜之介への思いに気づき、悩んでいたいずみにとっては、この旅行は最後のチャンス。初めての外泊、そして竜之介と2人きりという状況の下で、いずみはその思いを自ら口にするのだ…。



○一度は断るいずみ。でも他の女の口を誘われるのは嫌だったので…



【いずみ】 もう……鈍感。

○いずみは、ついにその思いを口に出して伝える



○こころ、2人の姿は布団の上で重なる。恥じらういずみに可愛さを感じる…

竜之介が、他の女の子と話してるだけで泣くかも知れないからね



○いままで、ずっとケンカ友達だったいずみ。しかし今、この腕の中で震える女の口も、紛れもなくいずみなのだ

旅先での夜は ちょっとロマンチックに

一緒に旅行に来たあきらと洋子は、一晩中スキーをすると張り切っていて、夜になっても帰ってこないで、竜之介の誘った女の子

と竜之介はふたりっきりになってしまう。そんな状況なので、いつもは見られない姿や、心のうちを語ってくれたりするのだ。

2月29日 日曜日 PM 7 50 ¥24,350



【たまには、一緒に寝ようよ。

○いつも家で見慣れた唯も、湯上がり
の浴衣になぜかドキドキ。でも、その
脚元は興奮するよ唯

ドキ
ドキ

○最近、どこか様子の
おかしかつた友美は、何かを考えている。
幼なじみの俺に相談できないことなのか？



○しかし、寝相が悪い洋子
は。見せてくれる分には一向に構わないけどね

温泉ときたら、やっぱり のぞき

竜之介らが逗留する永島旅館には、温泉が湧いている。美女と温泉とくれば、やはりのぞきは避けては通れまい。とは言っても竜之介は、のぞこうとはしない。だが、結果的にはのぞけてしまう。そんなたなボタな嬉しいシーンの数々を紹介しよう。

○広い温泉なので、泳ぎたいなんて言ってる唯。まだまだ子供だね



若さで
勝負

○いずみって綺麗。
髪を伸ばすとお嬢様
ほくなるのかな？

○元気なバスガイドの
美里さん。その柔らかか
そうな膨らみが♡



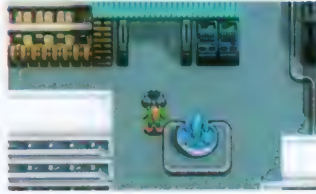
大人の
魅力

○大人の魅力では「同級生2」では一番
と思われる佐知子さん、もうクラクラ



主人公・竜之介の住む八十八町 代表的スポット紹介

主人公が住む八十八町。この八十八町と如月町とが、この『同級生2』のストーリーを綴るメインの場所となる。竜之介の通う八十八学園など、さまざまな場所をさまよい、女のコとの出会いを探してまわることとなる。そんな八十八町の主なスポットを紹介しよう。



●竜之介の行動の基本となるのが、この八十八町での行動なのだ

A 白蛇ヶ池公園

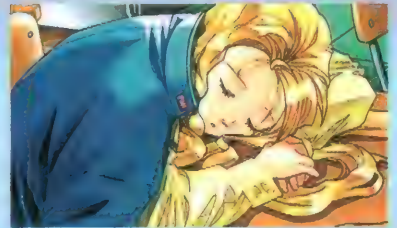
八十八学園の裏手にある公園。名前の由来は、その昔、この池に、白い蛇が住んでいたという逸話から来ているらしい。夏は、ポートなどもあって絶好のデートスポットだけど、冬は人通りも少なくひっそりしている。



●夏は、ポートに乗るカップルで一杯の白蛇も、冬は人けが少ない。女のコ1人では危険

B 八十八学園

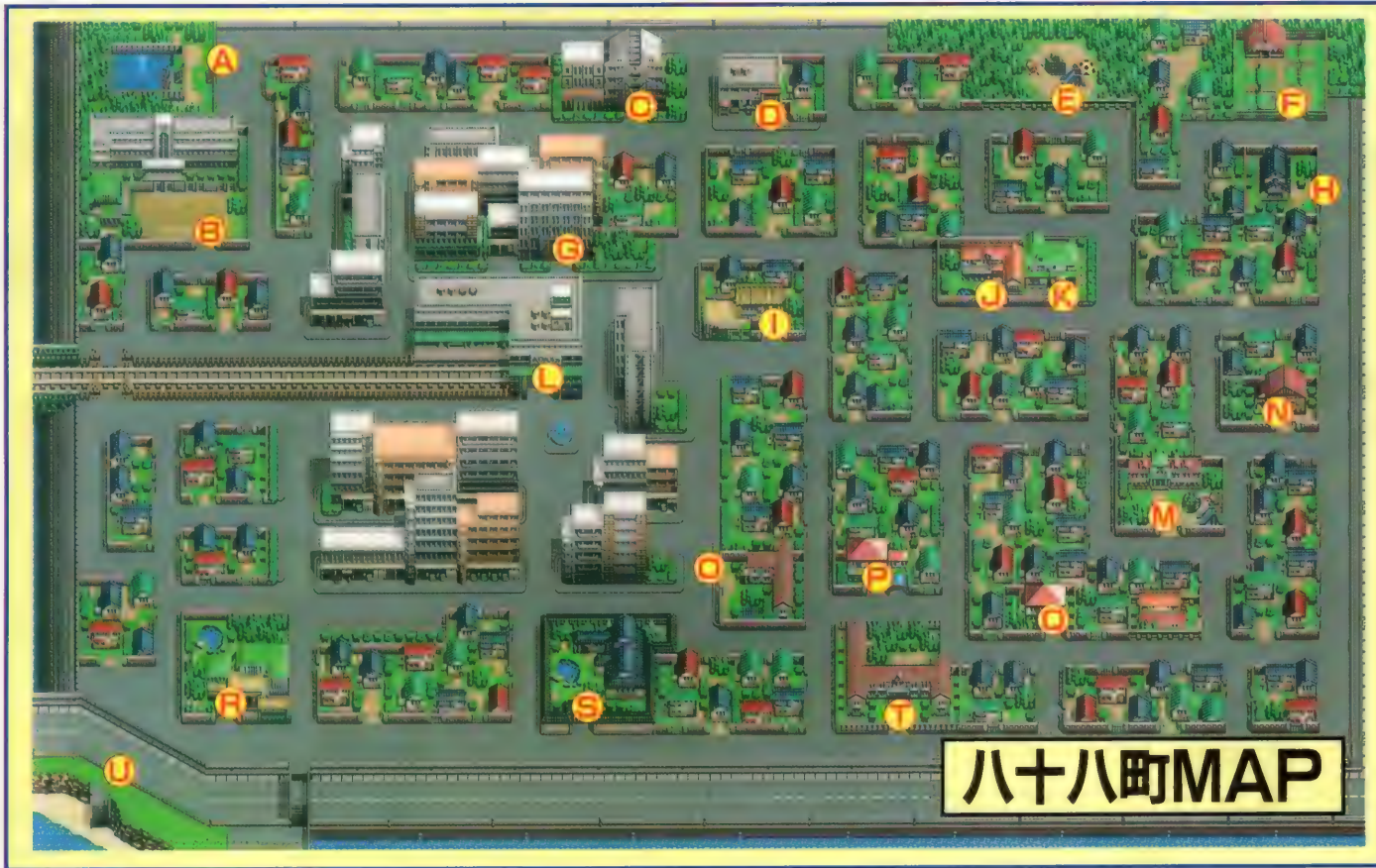
竜之介や唯などが通っている八十八学園がここ。ゲームの本編は、冬休み中だけに、生徒の姿はまばらだけど、部活をやっている生徒たちは練習などに専念している。担任の美鈴先生も、けっこう顔を出しているので、職員室に会いに行っても良いかもしれない。



●いつもはあまり見えないのぼんやりがなげや先生、学生生活の隅々まで呼びべたらしいけど、カゼひいちゃうよ



●ここには、生徒の姿をみることも、保健室の先生と話すこともできる



K 竜之介自宅&喫茶店「憩」

竜之介が、唯や美佐子さんともう10年間一緒に住んでいる家。家主である考古学者の竜之介の父は、世界中の遺跡を調査すべく一年中ほとんど飛び回って、家を空けているので、3人で住んでいる。家の1階の半分は、美佐子さんが経営する喫茶店「憩」になっており、アットホームな雰囲気のある喫茶店として、付近の住人に親しまれている。



②階は唯や竜之介の部屋。でも可憐ちゃんが自分の部屋に来るなんて夢のようだ。でもどこか疲れてるみたいだけど、大丈夫？

ときには女の子を連れ込んだり



E 八十八公園

家の近くにある、ジャングルジムなどがある小さな児童公園。子供の頃は、唯などと一緒に遊んでいたこともあるけど、さすがに高校生となった今では、あまり縁のない場所かも。最近は、夜になり人けも少なくなると、変質者が出没するという噂もある。



①公園のブランコに揺られながら、愛美さんの悩みを聞く。しかし、天道に惚れられるなんて、不幸としかいいようがないよね

F テニスコート

八十八町の端の方にあるテニスコート。スポーツ万能のくせに、スポーツをしない竜之介には、あまり縁の無い場所に見えるが、こずえちゃんとのアートをしたり、美沙とのぶつかったことを謝罪することを賭けたテニス勝負の舞台となったりするのだ。

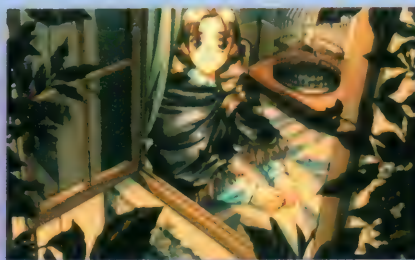


①駅でぶつかった美沙との、どっちが謝るかを賭けたテニス勝負。しかし、こっちは初心者なんだから、手加減してくれよ

- A 白蛇ヶ池公園
- B 八十八学園
- C マンション
- D コンビニ セブンマート
- E 八十八公園
- F テニスコート
- G 旅行代理店 入梅興業
- H こずえの家
- I 洋子の家
- J 友美の家
- K 竜之介自宅&喫茶店「憩」
- L 八十八町駅
- M 花園保育園
- N 天道のアパート
- O 八十八病院
- P 芳樹の家
- Q あきらの家
- R 西御寺の家
- S いずみの家
- T 可憐の家
- U 八十八海岸

O 八十八病院

薄幸の少女、桜子ちゃんが、入院している病院がここ。学校にも行けず、彼女に与えられる外の世界は、昼間の短い時間に許された、窓から見える景色のみ。そんな可哀相な桜子ちゃんを励ますためにも、一生懸命に通ってみよう。



①病院で、可憐ちゃんにいろいろな話をしてあげたいな

M 花園保育園

可愛い保田さん、愛美さんが働いている保育園。とはいっても12月25日からはお休みなので、園児たちの姿はない。その代わりに彼女を探す天道の姿が…



①迷宮をさまよう愛美さん

U 八十八海岸

八十八町の外れにある海岸。静かな海岸で、喧騒と離れて一人悩むのにはちょうど良い場所かも。



①海を見つめて、何かを思う友美



①最中に、水着なんて酷いよ。逃げよう可憐ちゃん

L 八十八町駅

八十八町の玄関となる駅。人の集まる駅だけに、さまざまな出会いが待っている場所。ここから電車に乗っていくことで如月町に行くことができる。



①ぶつかったて怒る美沙

八十八町から電車で30分 プレイスポット 如月町

八十八町から電車で揺られること30分。そしてたどり着くのは、住宅街の八十八町とは違って高くて高いビルなどの都会の町並みが広がる。そこが如月町だ。

遊園地と映画館が一つのビルの中に存在するスタジオATARU

やゲームセンターなど、遊ぶことには事欠かない如月町。そんな都会的な印象を持つ町並みをちょっと抜けると、自然に囲まれた如月神社が見えてくるのだ。

ここでは、そんな如月町のスポットを紹介していくぞ。



◎映画館や遊園地など、さまざまなプレイスポットの存在する若者の街 如月町 竜之介も、テートの行き先として利用することが多い

B 如月神社・高台

如月神社の石段を登っていった先にある高台で、竜之介のお気に入りのスポット。そこから眺めると、八十八町や如月町を一望にできるという絶景のスポット。一人で来たり、デートスポットとして竜之介もたびたび使ったりする。



◎高台で一人のんびり過ごすのも好き

C ステーションホテル

ビルが多い如月町の中でも一際高いのが、このステーションホテル。もちろん宿泊施設として使うこともできるのだが、ここの目玉は、雑誌などでもムード的なデートスポットとして紹介されている展望レストラン。料理は美味しいし、その景観も素晴らしい。しかし、ボーイの態度が変なのが気になるのだが…。



A 如月神社

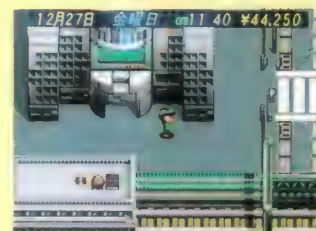
都会的な如月町の中であって、いまだ自然を色濃く残している如月神社。お正月ともなれば、付近からの参拝客で一杯になる。年末のあまり人けもない夜更けの神社ににナゾの人影が…。よく見ると、以前街で出会った女性が何かを祈っていた。



えっ
もしかして?



- A 如月神社
- B 如月神社・高台
- C ステーションホテル
- D スタジオATARU
- E チャンネル9
- F 如月町駅
- G 工事現場
- H 芸能プロダクション VIP
- I ゲームセンター



◎行ける場所は少ないけど、イベントはさまざまなものがあるのだ

D スタジオATARU

大きな液晶スクリーンが自印のビル。なかには、映画館や国内では珍しい室内型の遊園地がありプレイスポットとしては絶好。ほかにもさまざまなお店が入っており、買い物を楽しんだり遊んだりできる都市型アミューズメントパークとなっているのだ。



●いずみに映画に誘われた。ホラー映画が好きと言ったわりには、この怖がりよう。もしかして俺の趣味に合わせたの？

F 如月町駅

八十八町との行き来の移動機関となる電車に乗るための駅。八十八町の駅前と比べると、車の量などが多く、まさに都会の街という感じの場所だ。



●ここは通勤通学で忙しい場所だ。

G 工事現場

地下鉄工事をしている工事現場で、日曜以外24時間工事をしている。ここでバイトすることもでき、1時間ごとに800円を稼ぐことができるぞ。



●ついでにバイトさまでいれるぞ。

E チャンネル9

TVの収録などが行われているのが、ここチャンネル9。年末なので、お正月番組の録画に大忙しとなっている。まわりには、アイドルの追っかけ連中が出待ちをするためたむろっている。人気アイドルの可憐ちゃんともよくここで出会えるのでのぞいてみよう。



●可憐ちゃんに誘われて、録音の収録を見に来た。けど可憐ちゃんの様子は、どこかちょっといつもと違うみたいだ...

H 舞島プロンVIP

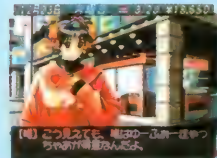
同級生であり、超人気アイドルの舞島可憐が所属している芸能プロダクション。その前には、可憐目当ての追っかけの連中がたむろしている。



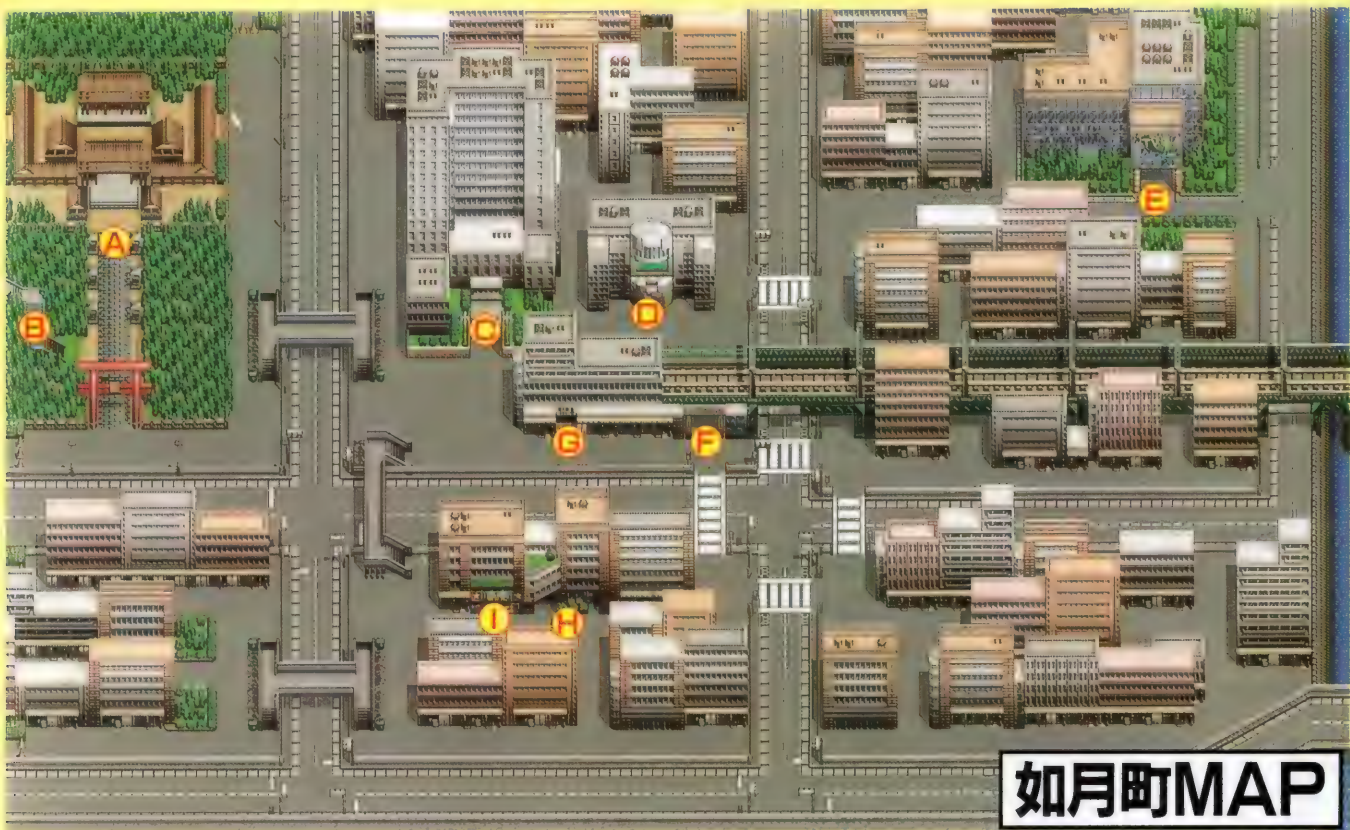
●ここにはたむろしている可憐目当ての連中が多い。

I ゲームセンター

竜之介もゲームは嫌いではないが、やり込むほどではないので、ゲームセンターにはあまり入らない。ちなみに唯はゆーぷおーきやつチャーが得意らしい。



●唯の得意なのは、ついでにいつか？



ついに12人全員のグラフィックを公開!!



センチメンタルグラフィティ

Sentimental Graffiti

前回の紹介で沢渡ほのかと安達妙子の2人の画面を公開したところ、他のキャラのファンたちから「俺の真奈美はどうした!!」などのツッコミが殺到! というわけで今回は、ヒロイン12人全員のグラフィックをついに公開しちゃうぞ。

発売日	11月
発売元	NECインターチャネル
開発元	マーカス/サイベル/コミックス
価格(税別)	未定
ジャンル	シミュレーション
対象年齢	全年齢
CD枚数	未定
複数プレイ	未定
対応周辺機器等	未定
バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイテータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	70%(6月18日現在)

©NECインターチャネル/マーカス/サイベル/コミックス

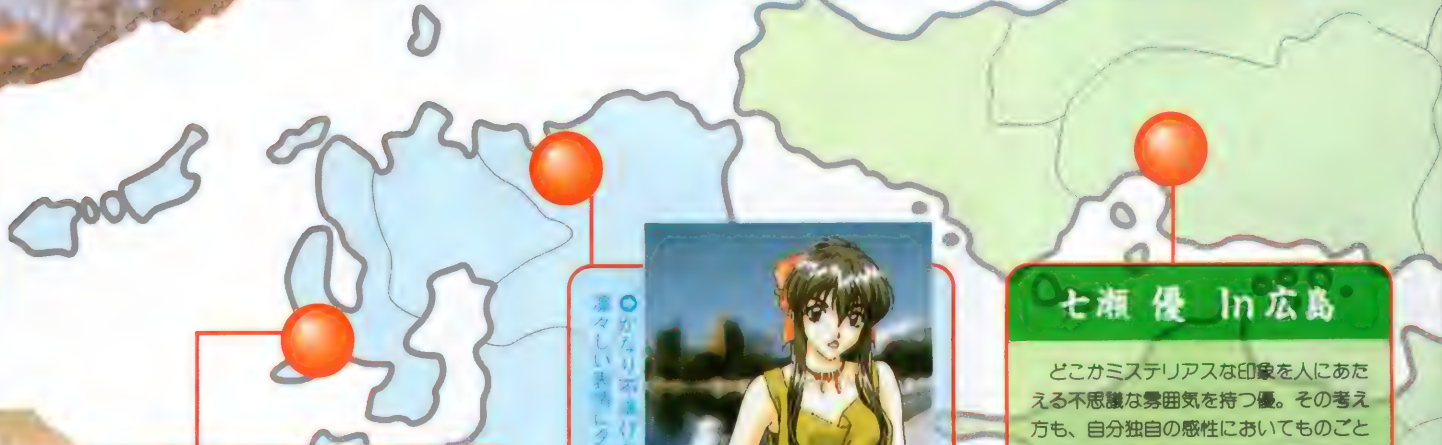
ついにそろったヒロインたち 南から北へと一挙公開!!

幼い頃から、転校を繰り返してきた主人公が、全国各地の女のこたちの心に残りてきてしまった、恋というには足りない心のカケラたち。そんなある日、主人公に届けられた差出人の分からない手紙。たった一言「会いたい」と語りきれぬ思いが綴られた手紙を手に、そんな心のカケラを求めて、全国

を旅するという『センチメンタル・グラフィティ』。前回の紹介で、やっとゲーム画面を紹介できたけど、沢渡ほのかと安達妙子の2人のみだった。だが、今回はついに12人のヒロインたちを一挙に公開しちゃうぞ。君のお気に入りのあのコがどうか、自分の目でチェックしてみよう。



①真奈美のイベント。ハンカチを差し出す真奈美ちゃん。主人公は、真奈美のお手製のお弁当を食べているのだろうか。ちなみに後ろの橋は、瀬戸大橋かな



遠藤 晶 In 長崎

長崎に住む、元気であか抜けた性格の晶。流行には敏感なのだが、自分のセンスが確立しているの、流行に流されるということのないというカッコいい女のこ。特技はバイオリンを弾くことで、小さい頃から習っており、大きなコンテストでの入賞経験もあるほどの腕前。



①グラバー埠頭の晶と、センスの良い晶の、黒とグリーンという配色が晶によく似合っていて、綺麗だよ

ほら私綺麗になったでしょ♡

①上目遣いで、こっちを見て微笑む晶。そんな視線で見つめられたらドキドキしちゃうよ♡

①かなりお洒落なファッション。その凛々しい表情もクセモノ



②髪に手を当てている千恵。でも、バンドをやっているだけあって、千恵のファッションはわりとカッコいいよね



意地っ張りで気が強い。でも、そこが魅力の千恵はアーティスト志望。バンド活動をしていて、パートはギター兼ボーカル。地元ではけっこう人気の高い、実力派のバンドなのだ。将来は、ギタリストとしてやっていきたいらしい。

松岡 千恵 In 福岡

七瀬 優 In 広島

どこかミステリアスな印象を人にあたえる不器用な雰囲気を持つ優。その考え方も、自分独自の感性においてものこの善し悪しを判断するなど、一風変わっている。思い立ったら即行動という感じなので、ヘンな奴と思われがちなのだ。

①どこかミステリアスな感じの優のイメージ。そのほかの女のことは違う雰囲気にかかれてしまいう



②どこかミステリアスな感じの優のイメージ。そのほかの女のことは違う雰囲気にかかれてしまいう



杉原 真奈美 In 高松

体が弱い、あまり活発でなく、人と話すことが苦手な真奈美は、どこか寂しげな少女。しかし、動物と心を通わせたりする彼女は、非常に優しい女のコなのだ。感受性が豊かなために、相手の気持ちを察することができるが、引っ込み思案な性格のため、一歩引いてしまいがち。ちよつと登校拒否のきらいがある。



◎寂しげな真奈美ちゃん。こつち

寂しげな瞳



◎おまじないの真奈美ちゃん。おまじないの真奈美ちゃん。おまじないの真奈美ちゃん。

森井 夏穂 In 大阪

浪速の元気快活スポーツ娘。陸上部に在籍し、その実力は5000メートルで、インターハイ出場経験を持っている。将来を囑望されているが、本人は気にしていない。なぜなら彼女は、あどき凌ぎなかつたバトンを渡すために走っているのだから…。

◎立つ元気娘、夏穂



◎夜の大阪で夏穂と。でも夏穂は、腕を組んで、こつちをにらんでいる。どうやらめちやめちや怒っているみたい



◎早く会いたいって、その寂しさを忘れさせてあげた

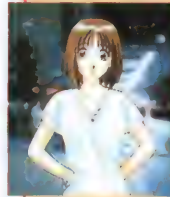


◎優しく微笑むなを見るとき、思を抱きしめなくなる

物腰の柔らかさや、話し方の印象から、どこかかなげなイメージをうける若菜は、典型的な大和無子。争いごとを嫌い、騒がしそうな場所には近づかない若菜。弓道を嗜み、クラブにも在籍している。ちよつと暗くて狭い所が嫌い。

綾崎 若菜 In 京都

古都での再会

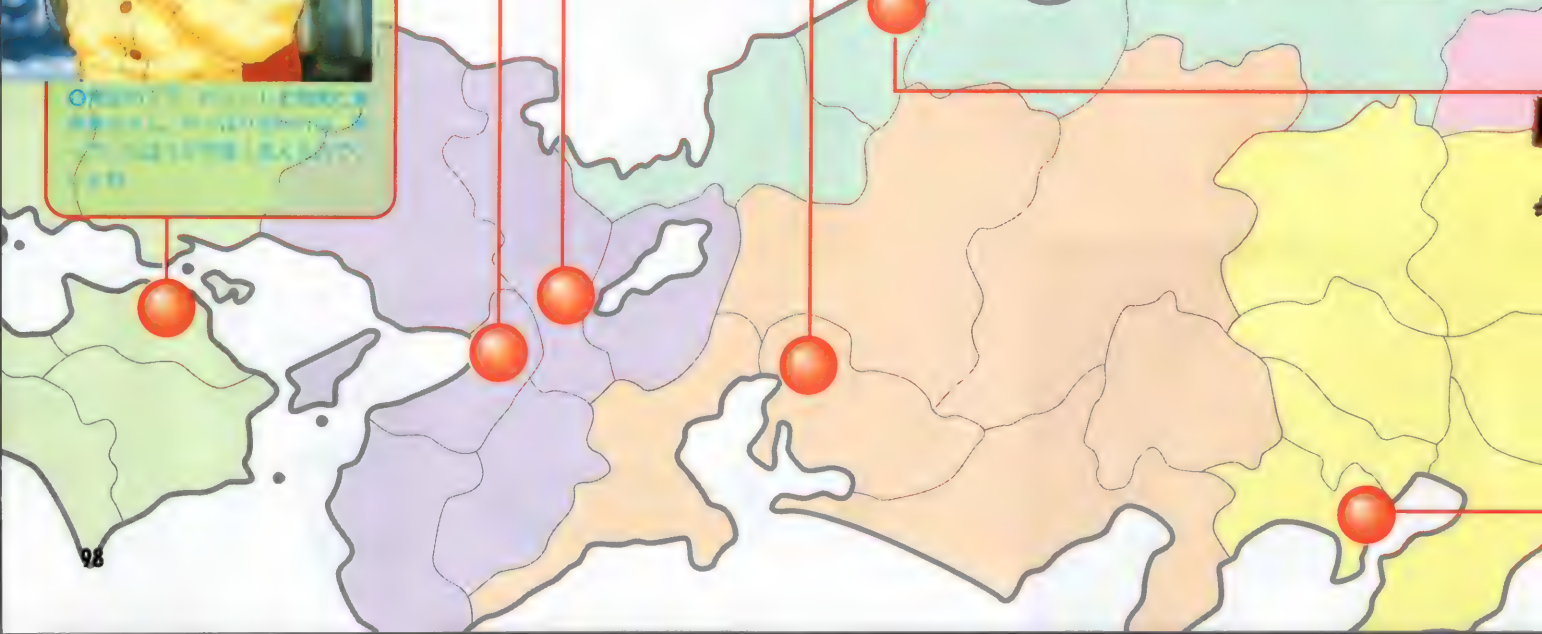


◎「およっ？」って何かビックリしている、るりか。何に驚いているの？

◎名古屋に住んで

山本 るりか In 名古屋

親しみやすく、カラッと明るい性格で、異性も含めて友人は多い方。でも、それは表面的なもので、昔、自分の罪を主人公に被ってもらってしまったことに傷ついており、他人との親密な付き合いを恐れている。



センチメンタルグラフティ

保坂 美由紀 In 金沢

かなり真面目な性格と、その容貌から勉強のムシと見られがちな美由紀。だけど実は、さまざまな事に興味を持ち、挑戦するチャレンジ精神旺盛な女のコなのだ。でも、それを人に知られるのを極端に嫌い、ひた隠しにしているのだ。人を傷つけるのが嫌いな優しい女のコだ。

◎おすまじしている美由紀



◎金沢の城をバックに微笑む美由紀。おカタイというイメージの美由紀だけど、この笑顔からは、そう感じられないよね



◎夜の大通り公園をほのかと歩く。ロマンティックな夜景のかが笑顔が映える



性格はいたって温厚なほのかは、ちょっと同年代の男は苦手。話すときには、どうしてもあがってしまい、いつもよりも口数が少なくなってしまう。そんな彼女が、普通に話せるただひとりの相手。それが主人公なのだ。

沢渡 ほのか In 札幌

◎歩きすぎて、朝になっちゃった(ウソ)。早くこんな風に、ほのかと2人で大通り公園を

安達 妙子 In 青森

料理、洗濯、お掃除、裁縫と家事全般を得意とする家庭的な妙子は、主人公と小学校の4年まで、ずっと一緒だったという幼なじみ。非常に面倒見が良く親切なのだが、ちょっと一生懸命になりすぎて、口うるさいと思われてしまうこともある。でも本当に優しい女のコなのだ。

◎腰に手を当ててかなり不機嫌そうな妙子。ちなみに場所はねぶたの里だね



◎お金のせいでかなり不機嫌な妙子。不機嫌が可愛いときとは違って変わった笑顔が可愛い



永倉 えみる In 仙台

えみる語という独自の言語形態をもつ元気なえみる。感情表現がストレートで、楽しいときには口を開けて笑い、悲しいときには大声で泣くという素直な女のコ。ちょっとおバカな女のコに思えてしまうが、意外にも学校の成績はかなり良いのだ。実は、かなりのオカルトマニア。

◎おすまじしているえみるちゃん。飾っておきたいぐらい可愛いよね



◎おすまじのストリートなえみるだけに怒るときは怒りも人を出さず静かだ



もうすぐダーリンにあえるんだりゅん♡

星野 明日香 In 横浜

筋金入りのミーハー娘で、話題になっているものや、テレビ、雑誌などで取り上げられたものは、とにかく試してみないと気が済まないという行動派の女のコなのだ。ちなみに彼女は、あの「卒業」シリーズでおなじみの清華女子高校の生徒なのだ。ちなみに成績は壊滅的らしい。それでもいつも元気なのだ。

◎上目遣いでおねだりするような明日香。そんな顔しなくたって、中華まんぐらいおこつてあげるよ



◎横浜のランドマークタワーの前で明日香と。こういう場所よりも、明日香には騒がしい場所が合うかも



オリジナルオープニング遂に完成!!



Dragon Knight 4

ドラゴンナイト4

東京ゲームショウ以来、まったく音沙汰のなかったユーザー待望の『ドラゴンナイト4』が、ようやく姿を現した。今回は、序盤のストーリーに沿いつつ、気になるゲーム中のシステム面を紹介。世界の危機に立ち向う、危険な冒険を、一足早く感じてほしい。

発売日	未定	CD枚数	1枚
発売元	NECインターチャネル	複数プレイ	1人用
開発元	未発表	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	未定	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	シミュレーションRPG	コンティニュー等	なし
対象年齢	18歳以上推奨	現在の開発状況	50%(6月19日現在)



辛く楽しい!? 冒険が世界の危機を救う

剣や魔法が飛び交うファンタジー世界を舞台とした、シミュレーションRPGに位置づけられる本作は、クエストモードとシミュレーションモードで構成されている。

クエストモードでストーリーが進行し、敵軍との戦闘が始まるとシミュレーションモードに移行する、といったところが、ゲーム中における基本的な流れとなる。

ちょっとスケベな主人公 カケル

パソコン版の「3」で世界を救った英雄「ヤマトカケル」と、これまた「3」のヒロイン「ルナ」との

間に生まれる。神の血を引くなど血筋はよいのだが、かなりスケベ。だが正義感は一歩強い。

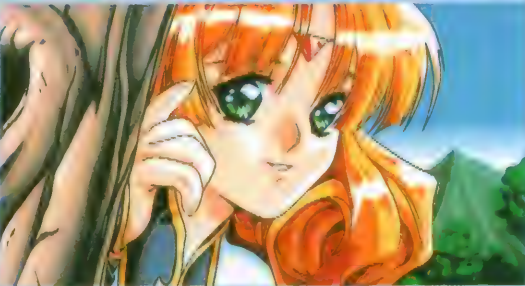


ルナに心配されつつも元気に旅立つカケル。これからの冒険に、期待で胸をいっぱいにしなごう……

カケルを慕う幼なじみ ナターシャ

幼なじみであるカケルを慕う少女。カケルに対する自分の気持ちを上手く伝えられず、いつも喧嘩

ばかりしている。自分に正直になれない微妙なお年頃。カケルが冒険に出たあと、すぐにあとを追う。



魔法使いでもある彼女が木陰かに目を凝らす。カケルが冒険に出たあとも、すぐに追いかけてくる。

フロローク

未来世界の魔界の王ミナクスは、人間界の支配を夢見ていたが果たせずにいた。そんな時、次女イノの密告により、長女マノと部下のルシフォンが密通していることを知る。怒りのあまりルシフォンを次元の狭間に閉じ込めてしまう……

それから3000年。神に忘れさられた存在ルシフォンに、神の血を引く「ヤマトカケル」を過去世界で殺すことを命じる。これにより、人間の神に対する信仰を弱め、人間界への干渉、そして支配を可能にしようと目論む……

愛し合うルシフォンとマノ。マノと結ばれることは、次代の魔界の王を意味する



姉妹で1人の男を愛したことがすべての始まり……

ドラゴンナイトの血を引くバーンの悩み

冒険の始まりを飾るのはここ、ソニアの街。この街には、なんと女性が1人しかいないのだ。もちろんバーンの奥さんも例外ではない。原因はライナスという悪ガキにあるようだ。ライナスをなんとかしてくれとバーンに依頼される。



悩めるバーン。こればかりはドラゴンナイトの血を引く者でもお手上げ!?

バーンの息子 セイル

バーンの息子のセイルは、非常に泣き虫。あの豪胆なバーンの息子とは思えないところが多々ある。ドラゴンナイトの血を引いているはずなのだが、どこへやらといった感じ。また、すぐにおしっこに行きたくなる癖を持つ。とにかくカケルとは正反対なのだ。



初対面からこのセリフ。この言葉と言えるのは、ある意味すごい

母性愛豊かな? マリアンと性悪ライナス

ライナスに会うためマリアンの家へ行くカケル。しかしライナスは不在。しかも母性愛と称して、なぜか服を脱ぎ出すマリアン。カ

ケルが手を出そうとした時、ライナスが帰ってきて……。万事上手くいった? カケルは、この後セイルと共にレイモンド王国へ向かう。



勘違いのあまり、泣きながら街を出て行くライナス。でも性格歪んでます

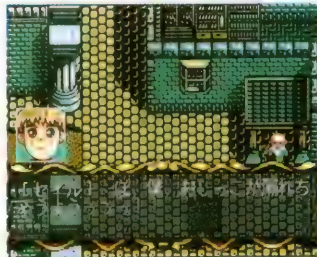


「ライナス」：この女を騙してやるよという、俺の選んだ青空のような夢を吐きやがって

極端な性格のマリアン。カケルはラッキー

西からは黒い霧、東はルシフォン軍 レイモンド王国は四面楚歌

レイモンド王国の王様に緊急で呼ばれていたバーン。カケルとセイルの2人組は、バーンの代わりに王国へやってきた。しかし、王国はどうも不穏な雰囲気。過去にレイモンド城のあった隣街ユリシーズは、すでにルシフォン軍（敵軍）に占領されたという。そのうえ、2人がやってきた西から、謎の黒い霧が迫ってきているらしい。



●暗に着くやいなや、おしっこをもらすセイル。撃つしているのか…

レイモンド王に謁見

城の門番に妨げられるも、タケルの息子ということで、すんなり通してくれる。そこで出会ったレイモンド王は、どうも落ち着かない



●頼りない、嘆きのレイモンド王

様子。西からの恐怖の黒い霧と、東のルシフォン軍に、挟みうちにあっていることが悩みの種らしい。そんななか、とうとう黒い霧がノ



●レイモンド王より西の、タケルやバーンは大丈夫なのだろうか？



●ついにはレイモンド王国にも黒い霧が迫る。王様はあきらめ状態

ルシフォン軍との初めての戦闘

エトの提案により、ユリシーズのルシフォン軍と戦うことになった、カケルたち一行。しかし自部隊は寄せ集めの兵士ばかり…。

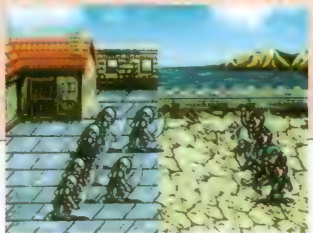
戦闘はシミュレーション形式かつ、ターン制で行われる。また、各戦闘マップで定められた勝利条件を満た

●戦闘はシミュレーション(ヘックス)形式

各キャラごとに移動力が定められており、自ターンがまわってきた場合に、全キャラを任意に移動させ戦闘を行う。一度移動させると、基本的に同ターン内では移動不可能。

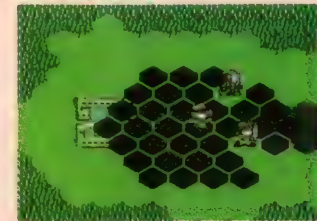
戦闘は、自ターン内で移動終了後に行う。もちろん、先攻は自軍。敵ターンは敵軍が先攻となる。攻撃後に反撃を受けることもしばしば。

●●敵は、すべてオート。(一部例外あり)

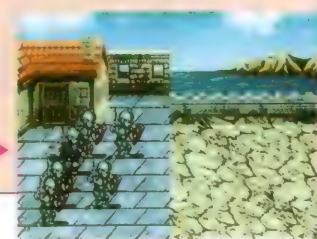


すが、敵を全滅させると勝利となる。だが、逆に主要キャラが死亡したり、定められたターン数をオーバーすると、ゲームオーバーとなってしまふなど、結構シビア。

イベントが発生したり、アイテムを突然見つけたりと、大忙しなのだ。



●このように移動力の単位



刻々と迫る黒い霧の恐怖

遂に黒い霧が迫りくる。興味津々なカケルに対して、セイルは

鎧を着た謎の男が、カケル、セイル、そして民衆を導き待避させる。この男の名前はエト。カケルとセイルを知っているようだが…。



●目前に迫った黒い霧。石化したらどうなるのかと、カケルは興味津々



エト登場!

●サターン版だけのオリジナルシステム

オリジナルシステムとして、下の表のようなユニットの特徴の明確化が行われた。また、サターン版では、攻撃後に移動力が残っている場合、さらに移動することが可能。

●ユニットの神速がよこしたエトにより、戦闘がより良くなるはず

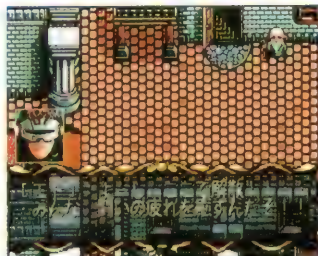


忍者隊	パソコン版では、高い移動力が有名なユニットであったのが、サターン版では、攻撃後に移動力が残っている場合、さらに移動することが可能。
工作隊	他機種の「ドラゴンナイト4」同様の爆弾の使用に加え、サターン版では地雷が使用できる。地雷の上をユニットが通過すると、敵味方問わずダメージを負う。
大砲隊	他機種の「ドラゴンナイト4」では近距離攻撃が可能であったのが、サターン版では不可能に。よって、隣接するユニットに対しての攻撃手段がなくなった。
魔法隊	サターン版では、隣接するユニットに対してスリープの魔法をかけることができるように。魔法が成功すれば敵を眠らせることが可能。失敗することもある。

※戦闘シーンの画面は開発中のものです

ユリシーズの街でカケルを待つ 3人の仲間たち

初の戦闘を無事に勝利して、ユリシーズの街に凱旋するカケルたち一行。街の中を探索すると、部隊の能力をアップさせる、さまざまな種類の種が落ちている。他の街にも落ちているらしい。ちなみに、話し終わるとその場から消えてしまう通行人がいるが、情報を伝えてその場を去るため、死んでしまうわけではないようだ。



○初戦を無事におえて疲れを癒す一行。しきるのは、やはりエト

セーブしてくれるロイドンは最重要キャラ!?

酒場に行く眼鏡をかけたロイドンが、冒険の記録をつけている。ここで初めてセーブすることが可能。これ以降の街では、必ずロイドンがいるので、彼に会えばセーブすることができる。ちなみに他機種『ドラゴンナイト4』では、のちに彼も仲間になるのだが…



○酒場でのんびりと冒険談を聞くロイドン。ゲーム中にいないとやばい!?

捕らわれのネレイトを救出

倉庫の中に、ルシフォン軍に捕らわれ、縛られたまま置き去りにされているネレイド。魔法学校出身の彼女は、ルシフォン軍に協力

することを拒否したため、こんな目にあってしまった。助けてあげると、彼女は魔法部隊として戦争に参加するべく訓練場へ向かう。



○パンツー丁で柱に縛られているネレイド。「おれは体で払って!」(カケル談)

ナターシャとの再開。そして新たな旅立ち

街を出ようとした瞬間、白馬に乗った騎士、カロンに呼び止められる。しかも、ナターシャを連れていた。どうも道中で倒れていたらしい。ひさしぶりに会った彼女は、昔よりも美しく見えた…



○男色の変態騎士カロン。カケルを見てヨタレを…

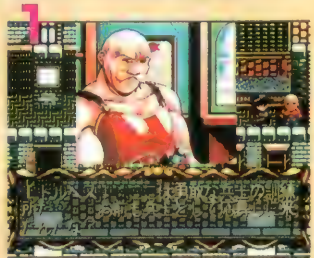
○民家のベツトで横たわるナターシャ。この後、彼女もパーティに合流



カ、カケル…

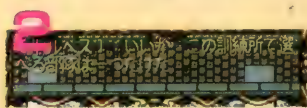
訓練場で新たな仲間をGET

ユリシーズの街で初めて登場する訓練所。ここでは、仲間部隊を補充することができる。各訓練所で、一



○訓練所のおヤジ、トルヘス。ヘルベスと呼ぶと怒り出す

度に仲間にすることができるのは1部隊のみ。基本的には、2部隊登録されている中から選ぶことになる。また、訓練所のある街では、必ず1部隊選ばなければならない。ちなみにここユリシーズの街では、先ほどのネレイドを選び仲間にすることが可能。イベントをこなす必要があるが…



○トルヘスの言葉どおり、1つの訓練所につき1部隊だけ仲間ができる



○訓練所のある街は、重要人物が潜んでいる

カケルたちの冒険はまだ始まったばかり…

新OP

オープニングテーマとともに流れるムービーはサターン版オリジナルだ!

サターン版新画面が続々登場
「S」の魅力を総ざらい!

卒業S

本誌ひさびさの登場となる本作。今回はサターンオリジナル画面と初出し画面を中心に、ゲーム内容を総復習する。

発売日	今夏	C D 枚数	1枚
発売元	NECインターチャネル	種数	プレイ
開発元	NECインターチャネル	対応周辺機器等	未定
価格(税別)	6800円	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	シミュレーション	コンティニュー等	なし
対象年齢	18歳以上推奨	現在の開発状況	86%(6月17日現在)

5人の生徒の進路は プレイヤーの指導次第

プレイヤーは清華学園の教師となり、5人の生徒を1年にわたって指導する。その育成次第でイベントや卒業後の進路が変化。指導が悪いと、彼女たちは不良化した

り留年したりしてしまう。逆に、彼女たちの信頼を得られれば、卒業後に結婚ということもあるかも!



①はじめに教師の設定を行う



●指導できるのは3日単位で1人ずつ。選んだ女のコのスケジュールだけが自由に変更可能となる

●背景のグラフィックやパラメータの見やすさも、他機種に比べて格段に向上。もちろん背景は季節で変化する

3年B組の5人組をエンディング画面で紹介

彼女たちが3年B組の問題児5人組。それぞれ特徴的な性格で、プレイヤーを悩ませることに。ここでは彼女たちのそんな性格を紹介していく。

アイドル



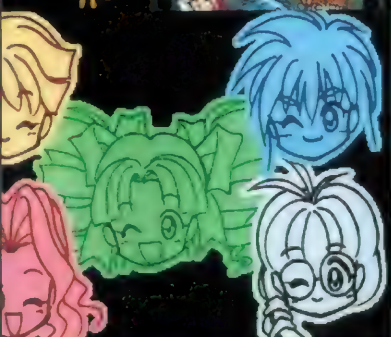
高城麗子

財閥の令嬢で、容姿端麗、学業体力ともに優秀な彼女。しかし、自信がありすぎるのが災いして、かなりタカビー＆ワガママな娘である。下は卒業後、アイドルになった彼女。さらに高飛車になってそうで怖い…。

志村まみ

その幼さが残るかわいいうるっすで、付近の男子校生徒の間ではアイドルの存在の彼女。特技は早食いで、勉強は大嫌い。上の彼女は卒業後、なんとプレイヤー教師と結婚した姿。きつと苦労するぞ…。

結婚



充実の各種イベントで彼女たちの魅力に迫る!

彼女たちの魅力が一番表れるのがイベントシーン。イベントにはテストや演劇祭のように定期的に発生するものと、喫煙や飲酒の発

覚といった突発的に発生するものがある。なお、イベント時の声優のセリフは全て新録されている。



○季節間にはアイキャッチが入る



○イベントの中には発生することで評価が下がってしまうものも

清華祭に演劇祭。チビキャラたちの競演

清華祭は4月に、演劇祭は11月に発生する。それぞれ5人の中から主役を決め、それに応じてチビキャラたちが色々なアクション

や会話を展開するぞ。

演奏や演劇終了時には観客たちが得点を提示。高得点ができれば、彼女たちの評価も上昇する。



○清華祭ではバンドを結成!



○演劇は出し物を選択できる

夏休みも冬休み。バカンスかと思いきや...

夏や冬の長期休暇中は、毎週1人の様子を見に行くことができる。バカンスを楽しんでいる者もいれば、中にはここぞとばかりにバイトやナンパをしている者も...



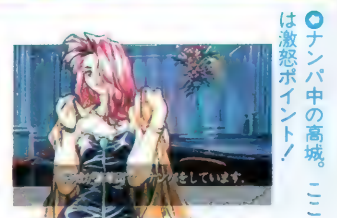
SUMMER

夏といえは水着&海



WINTER

冬のパカンスは、やっぱりスキー!



○ナンパ中の高城。こころは激怒ポイント!



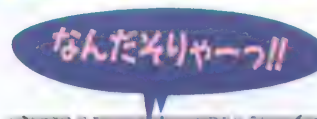
○中本バイト発覚。まあ社会勉強と言えなくもないのだが...

中間、期末テスト。さて結果は...?

テストは1、2学期に中間と期末の2回ずつ発生する。1問10点で10問が出題。正解率は彼女たちの学力次第だ。学力が低いとかなり笑える迷解答をしてくるぞ。



○問題に頭を悩ます彼女たち



○解答時の画面は以前本誌に掲載したのから変化した。それにしてもコイツらは...

中本静

病弱でおとなしいが、学力は5人の中で随一。一番優等生っぽい。喫煙や同棲といったことが発覚することも!
卒業後の姿は一流大学進学。彼女にはもっともお似合いの進路だ。

加藤美夏

明朗活発、体力抜群で責任感が強く、勉強もそこそこ優秀な彼女。5人の中では一番手のかからない女の子で、その分つつい指導の手が緩みがち。しかし、あまり放っておくとこの通り...

大学進学

AV女優

新井聖美

勝ち気&反抗的な不良少女で、何かと手を焼かされる女の子。バイクが好きでよく乗り回している。ちなみにバイクは校則違反。
右は卒業後、アイドルになった姿。意外に似合った姿である。

アイドル



ギャグあり、シリアスあり!
 核爆りの魔法少女が
 サターンで大暴れ!



もちろん、ラブラブメン
 スターとの戦いもあり

オリジナルストーリーで贈る
プリティサミーの愉快的冒険

サターン版「サミー」はテレビアニメ版の世界観を踏襲し、オリジナルストーリーが展開していく。お馴染みのキャラクタたちに加えてゲームオリジナルキャラクタも登場、それぞれが自由気ままに動き回り、「サミー」独特の楽しい雰囲気演出している。アドベンチャーの基本は押さえつつ、「サミー」の世界をより楽しめるような要素も豊富に用意されているぞ。

〇〇ストーリーの途中に現れる
 選択肢を選びながら、「サミー」らしい様々な展開を楽しもう



魔法少女

プリティサミー

既存の枠に収まらない、
 新時代の魔法少女の奇想
 天外な活躍だ。「魔法少女
 プリティサミー、サターン
 にまでお目見えてーす」

~恐るべし身体測定!
 核爆発5秒前!!

発売日	8月
発売元	NECインターチャネル
開発元	AICSピリッツ
価格(税別)	6800円
ジャンル	アドベンチャー
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	47・プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	100%

アドベンチャーの基本は押さえつつ

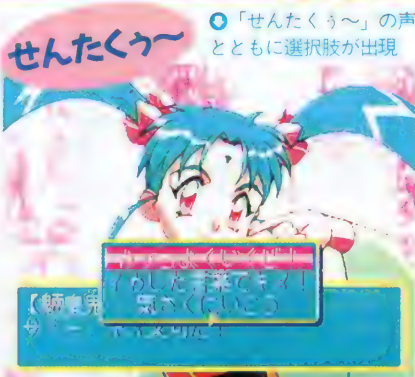
サミーの世界観を完全再現

ゲームはオーソドックスなアドベンチャー形態となっている。基本のストーリーを追っていく形だ

が、そこでは「サミー」の世界が完全に再現され、それらを存分に楽しむための演出も満載なのだ。

分岐によって展開は千差万別!

基本的には大きな1本のストーリーの流れがあり、その流れに沿ってストーリーを進めていく。しかし、途中には多数の分岐点があり、その選択肢を選んでいくことによって展開も変わってくる。分岐の数はかなり多く、それに応じてストーリーは横へ横へと広がっていくのだ。しかも、1つの分岐には多くの選択肢がある。4つ以上の選択がある分岐などが頻繁に現れる。ストーリーに直接関係がないギャグ的な選択肢から先の



せんたくう〜

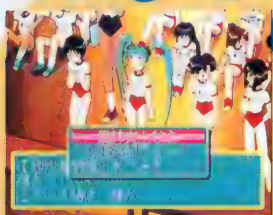
◎「せんたくう〜」の声とともに選択肢が出現

展開を左右する重要な選択肢まで、その種類はさまざま。そのすべてが「サミー」の雰囲気合っているのだ。



◎「風林火山」を選ぶと見事に失敗。選択後の展開はタプリーある

選択しだいで展開もさまざま



風林火山!

明鏡止水



◎選択によって体力測定の結果が変化。「明鏡止水」なら見事に成功だ

ウィンドウのキャラも表情豊か

通常のゲーム進行ではテキストウィンドウの上に、そのセリフを話しているキャラの顔のグラフィ

ックが表示される。このグラフィックも全員分用意され、感情によって表情も豊富に用意されている。

◎この他にも笑顔、怒りなどの表情もある。この顔はオフショーンでオン、オフの設定もできる



セリフは残さず音声化!

もはや常識となりつつある、各キャラクタのセリフの音声化。この『サミー』でも例外でなく、主人公の砂沙美はもちろん、その他のキャラクタにもオリジナルの声優陣による音声が入っている。ゲームは展開によって多くの場面があるが、どんな小さな場面のセリフでも、サブキャラ一人一人のセリフすべてが音声化されているぞ。



◎キャラすべてのセリフが音声化されている。そのセリフも「サミー」の雰囲気に合わせ、楽しいものがそろうっている



◎新キャラ 静香を演じる声優は山口由里子さん



ちょっとした分岐にも遊び心が満載

さまざまな展開があるのは先に解説したが、中には小さな場面の变化だけでなく、サブストーリー的なものも用意されているぞ。これらの場面は、普通にプレイしているときには選ばないような選択をした場合に多く見られる。たまには本筋を離れて、無意味に見える選択肢を選んでみるのもいい。きっと楽しい展開が待っているぞ。



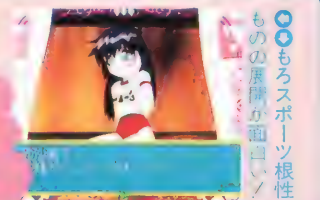
現実逃避だ!!

◎こんなところで「寝る」なんて選択はしないと思うが…試しに



◎すると砂沙美の夢の世界が語られ始める。美紗緒と2人きり

愛と友情の青春物語



◎もちろんスポーツ根性ものの展開が面白い



◎美紗緒と2人きり



第2回 日本ゲーム

あなたが選ぶ! 今年のベスト・タイトル!

実施要項

「Japan Game of the Year '97」は、夢と感動を与えるソフトウェアの質的向上を促し、その社会的地位の向上を図り、わが国のエンターテインメント・ソフトウェアの健全な育成と業界の発展促進を目的としています。
 ※家庭用ゲーム機以外のハード、パソコンのみを対象に発表されているソフト、および業務用ゲーム機のみで稼働しているソフトは対象外といたします。

- 賞**
- グランプリ**
1タイトル(読者投票1位の作品): トロフィー賞状
 - 準グランプリ**
1タイトル(読者投票2位の作品): トロフィー賞状
- 特別賞 3賞**
- フレッシュ賞**
1タイトル(新しいユニークな試みを行っている作品): トロフィー賞状
 - ビジュアル賞**
1タイトル(映像的に優れた作品): トロフィー賞状
 - サウンド賞**
1タイトル(音楽・音響的に優れた作品): トロフィー賞状

ノミネート作品
1996年4月1日から1997年3月31日に日本国内で発表された家庭用ゲーム、エンターテインメント・ソフトウェアを対象に、参加各雑誌の読者人気データ上位の作品を選び、さらに各誌編集部の推薦によるものを加えた計120タイトルをノミネート作品としています。

投票方法
右下の投票用紙を切り取って、ノミネート作品の中から
 (1) 何回もプレイするほど気に入った作品をグランプリ候補として2作品
 (2) 新鮮だった作品をフレッシュ賞として1作品
 (3) 画面がリアルできれいだった作品をビジュアル賞として1作品
 (4) 効果音、声、音楽が感動的だったという作品をサウンド賞として1作品
 を選り作品番号、希望商品番号を記入。必ず裏面全面にノリをつけて巨製/ガキに貼り、ハガキに郵便番号、住所、氏名、年齢、性別、職業、電話番号を明記して投函してください。

投票期間 1997年6月13日～7月20日(当日消印有効)

選考方法 読者投票による各作品の得票数を厳正に集計し、その結果を各賞受賞作品の選考基準といたします。

発表 1997年9月発売の参加各誌誌上にて発表いたします。

あて先 〒104-91 東京都京橋郵便局私書箱73号
「日本ゲーム・オブ・ザ・イヤー」事務局

*実際の商品とは多少異なることがあります。

プレゼント

[4] ソニー ICLコーダー 20名様
テープではなく1CMメモリーに声を記録する新世代録音機

[2] カシオ デジタルカメラ プリンター・セット 5名様
オリジナル・シールが簡単にできるカメラとプリンターのセット

[1] パイオニア DVDプレイヤー 2名様
これ一台でDVDとLDを再生できるコンパチ・タイプ

[3] こども商品券 (旧おもちゃ券) 2万円分 20名様
ゲーム機でもソフトでもお好きなものを2万円分買える

Japan Game of the Year 特製 プレミアム・テレホンカード
抽選にもれた方の中から、さらに抽選で1000名様に出発します。

- | | | |
|---|----------------|-------|
| 1 アークザラッドII | SCE | PS |
| 2 I.Q.~インテリジェントキューブ~ | SCE | PS |
| 3 アイドル雀士スーチャーパイII/II Limited | ジャレコ | PS/SS |
| 4 ADVANCED WORLD WAR千年帝国の戦い~LAST OF THE MILLENNIUM~ | セガ | SS |
| 5 アンジェリックSpecial 2 | NECホームエレクトロニクス | PC-FX |
| 6 ESPN StreetGames | SCEI | PS |
| 7 糸井重里のバス釣りNo.1 | 任天堂 | SFC |
| 8 EVE burst error | シーズウェア/イマジニア | SS |
| 9 ヴァンダルハーツ~失われた古代文明~ | コナミ | PS |
| 10 ウェーブレース64 | 任天堂 | N64 |
| 11 栄光のセントアンドリュース | セガ | N64 |
| 12 エターナルメロディ | メディアワークス | PS/SS |
| 13 エネミー・ゼロ | ワーブ | SS |
| 14 機動戦士ガンダム外伝I 戦慄のブルー | バンダイ | SS |
| 15 機動戦士ガンダム外伝III 戦かれし者 | バンダイ | SS |
| 16 銀河お嬢様伝説ユナRemix | ハドソン | SS |
| 17 KING'S FIELDIII | フロム・ソフトウェア | PS |
| 18 COOL BOARDERS | ウエップシステム | PS |
| 19 クーロンズ・ゲート~九龍風水傳~ | SME | PS |
| 20 クラッシュ・バンディクー | SCE | PS |
| 21 Christmas NIGHTS 冬季限定版 | セガ | SS |
| 22 クロックタワー2 (セカンド) | ヒューマン | PS |
| 23 ゲームボーイギャラリー(ゲーム&ウォッチコレクション) | 任天堂 | GB |
| 24 刻命館 | テコモ | PS |
| 25 サイキックフォース | タイトー | PS |
| 26 サイバーボッツ | カプコン | SS |
| 27 サウンドノベルツクール | アスキー | SFC |
| 28 ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 | SNK | SS |
| 29 サクラ大戦 | セガ | SS |
| 30 サクラ大戦 花組通信 | セガ | SS |
| 31 三國志V | 光荣 | PS/SS |
| 32 三國無双 | 光荣 | PS |
| 33 Jリーグエキサイトステージ'96 | エポック社 | SFC |
| 34 実兄Jリーグカーフェクトストライカー | コナミ | N64 |
| 35 実兄Jワフルプロ野球4 | コナミ | N64 |
| 36 シャイニング・ザ・ホーリアーク | ソニック | SS |
| 37 Jumping Flash!2 アロハ男爵大騎りの巻 | SCE | PS |
| 38 新スーパーロボット大戦 | バンプレスト | PS |
| 39 新世紀エヴァンゲリオン2nd impression | セガ | SS |
| 40 新日本プロレスリング闘魂烈伝2 | トミー | PS |

*雑誌名は五十音順になっています。

ゲーム専門雑誌18誌連合企画

主催: Japan Game of the Year 実行委員会

GREAT SATURN Z SATURN FAN
 GameWalker SATURN V じゅげむ
 GAME NAVI SEGA (セガサターンマガジン) SATURN MAGAZINE TVGamer

ム・オブ・ザ・イヤー

「Japan Game of the Year」は、ゲーム専門雑誌18誌の協力により、みなさんの声をゲームの世界に強く反映させるために制定されました。グランプリをはじめとする各賞は、純粋に読者のみなさんからの投票により選出されます。実施要項をよく読んで、ふるってご参加ください。なお、投票して下さった方のなかから、抽選で下記のような豪華商品を差し上げます。

■ノミネート作品

41 スーパーマリオ64	任天堂	N64	81 バーチャコップ2	セガ	SS
42 スーパードンキーコング3 謎のクレミス島	任天堂	SFC	82 バーチャファイターキッズ	セガ	SS
43 スーパーファミコン ドラゴンクエストIII そして伝説へ…	エニックス	SFC	83 パイロットウイングス64	任天堂	N64
44 スターオーシャン	エニックス	SFC	84 バザールでござーるのゲームでござーる	NECホームエレクトロニクス	PCエンジン
45 スタジオP	アジェンダ	PS	85 バトルアスリーテス大運動会	インクリメントP	SS
46 ストリートファイターZERO2	カプコン	PS/SF	86 バトルバ	日本ビクター	SS
47 スマッシュコート	ナムコ	PS	87 花組対戦コラムス	セガ	SS
48 蒼穹紅蓮隊	エレクトロニック・アーツ・ビクター	SS	88 バラッパラッパー	SCE	PS
49 ソウルエッジ	ナムコ	PS	89 はるかぜ戦隊Vフォース	ピング	PS
50 ダイナマイト刑撃	セガ	SS	90 ファイアーエムブレム 聖戦の系譜	任天堂	SFC
51 太陽のしっぽ	アートディンク	PS	91 FIGHTERS MEGAMIX	セガ	SS
52 タクティクス・オウガ	リバーヒルソフト	SS	92 ファイティングバイパーズ	セガ	SS
53 テアラングリッサーFX	NECホームエレクトロニクス/NCS	PC-FX	93 ファイナルファンタジーVII	スクウェア	PS
54 デイトナUSA CIRCUIT EDITION	セガ	SS	94 FORMULA1	SCEI	PS
55 デカスリート	セガ	SS	95 不思議のダンジョン 風来のシレンGB-月影村の怪物	チュンソフト	GB
56 てきぱきワーキンマラブ	NECホームエレクトロニクス	PCエンジン	96 ブシドーブレード	スクウェア	PS
57 デジタルピンボール ネットロノミコン	カゼ	SS	97 ふよふよSUN	コンパイル	SS
58 DIGITAL DANCE MIX〜安室奈美恵	セガ	SS	98 プラストドーザー	任天堂	N64
59 デストラクションタービー2	SCE(SCEI)	PS	99 プリンセスメーカー ゆめみる妖精	SCE	PS
60 天外魔境 第四の黙示録	ハドソン	SS	100 ブルーブレイカー	NECホームエレクトロニクス	PC-FX
61 天地無用! 魍皇鬼FX	NECインターチャネル	PC-FX	101 牧場物語	バック・イン・ビデオ	SFC
62 電脳戦機バーチャロン	セガ	SS	102 ホボロクロイス物語	SCE	PS
63 トゥーム・レイダース	ビクターエンタテインメント/ビクターソフト	PS/SF	103 ホリスノーツ	コナミ	SS
64 同級生2	NECアベニュー	PC-FX	104 マーヴェラス〜もうひとつの宝島〜	任天堂	SFC
65 同級生〜if〜	NECインターチャネル	SS	105 マクロス DIGITAL MISSION VF-X	バンダイビジュアル	PS
66 トゥルー・ラブストーリー	アスキー	PS	106 マジカルドロップ2	セガ	SS
67 フライベートコレクション〜ときめきメモリアル〜	コナミ	PS	107 魔導物語I〜炎の卒園児〜	NECアベニュー	PCエンジン
68 ときめきメモリアルforever with you	コナミ	SS	108 マリオカート64	任天堂	N64
69 ときめきメモリアル Selection 藤崎詩織	コナミ	PS/SF	109 ミニ四駆 シャイニングスコピオンレッツ&ゴー!!	アスキー	SFC
70 ときめきメモリアル肉親遊ばするたま	コナミ	PS/SF	110 女神異聞録 PERSONA〜ベルソナ〜	アトラス	PS
71 TOBALNo.1	スクウェア	PS	111 ラングリッサーIII	日本コンピュータシステム/MSXイザ	SS
72 ToPoLo	アートディンク	PS	112 リフレインラブ	リバーヒルソフト	PS
73 ドラゴンナイト4	バンプレスト	PS	113 ROOMMATE 井上涼子	デーナム・ホリスター	SS
74 ドラゴンナイト4	NECアベニュー	PC-FX	114 ルナ シルバースターストーリー	角川書店・ゲームアーツ	SS
75 トレジャーハンターG	スクウェア	SFC	115 RAGE RACER	ナムコ	PS
76 NIGHTS(ナイツ)	セガ	SS	116 レイストーム	タイトー	PS
77 謎王	バンダイビジュアル	PS	117 ワールドスタジアムEX	ナムコ	PS
78 ナムコミュージアムVOL.5	ナムコ	PS	118 ワイルド アームズ	SCE	PS
79 NO&L	バイオニアLDC	PS	119 湾岸デッドヒート リアルアレンジ	バック・イン・ビデオ	SS
80 野々村病院の人々	エルフ	SS	120 ワンダープロジェクト2 ココロの森のジョセット	エニックス	N64

*ノミネート一覧はノミネート番号、作品名、メーカー名、機種名の順になっています。*2機種で発売されているタイトルのうち、ノミネート選考委員会の厳正なる協議により、ゲーム性に大きな差がないと判断された作品は、原則として一つの作品として扱わせていただきます。*PS=プレイステーション、SS=セガサターン、N64=ニンテンドー64、SFC=スーパーファミコン、GB=ゲームボーイ



記入例

郵便番号: 〒000-0000
 住所: 〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇
 氏名: 一番太郎
 年齢: 22歳
 性別: 男
 職業: 学生
 電話番号: 000-000-xxxx

1. グランプリ	■ 2作品
2. フレッシュ賞	■ 1作品
3. ビジュアル賞	■ 1作品
4. サウンド賞	■ 1作品

投票用紙は必ず裏全面にノリを
 つけて貼って下さい。
 (注) フレッシュ賞、ビジュアル賞、
 サウンド賞は、グランプリ候補
 と同じタイトルに投票すること
 ができます。

投票用紙

- (1) グランプリ ■ 2作品
- (2) フレッシュ賞 ■ 1作品
- (3) ビジュアル賞 ■ 1作品
- (4) サウンド賞 ■ 1作品

希望商品番号

美少女キャラ&声優ひとりじめマガジン

さらに見やすく
大変身!

Virtual IDOL

表紙は、虹野沙希。

付録ポスターは、
菊池志穂 & 池澤春菜。

月刊化1周年記念企画として、
88人の声優さんから直筆サイン入りテレカを
プレゼント!

さらに、國府田マリ子、丹下 桜のインタビューに、
あっとおどろく超大物謎の新作ギャルゲー紹介など、
美少女キャラも声優も、めいっぱいお届け!!

バーチャル・アイドル9月号
7月22日発売!!

予価890円(税込)

発行所 徳間書店/インターメディア・カンパニー



Senimentental
Graffiti

誰も、まだ知らない、天使たち——…

——誰も、まだ知らない、愛

フォルシーニア
——井上喜久子

エインテベル
——橋 ひかり

リアムローダ
——吉田古奈美

フレアリテル
——沢海 陽子

世紀末美少女アドベンチャーゲーム

デジタルアンジュ

—— 电脑天使 SS ——

おまたせしました!

——愛をもってプレイしてくださいネ♥

好評発売中

価格:5,800円(税別)

原 作・シナリオ:古雅ちはや
イラスト・キャラクターデザイン:足達 詩子

エンジェリック・キャラクタボイス

フォルシーニア:井上喜久子	メルキユール:根谷美智子
フレアリテル:沢海 陽子	ミリネール:菊池 志穂
エインテベル:橋 ひかり	ラムリュウ:半場 友恵
リアムローダ:吉田古奈美	セフィネス:倉田 雅世
英 貴也(主人公:名前は変更できます):細井 治	



インターネットホームページ <http://www.big.or.jp/~timkg/> (毎月12日更新)

株式会社徳間書店/インターメディア・カンパニー 〒105 東京都港区東新橋1-1-16
KOGA Game Factory ☎03-5569-6245 ©TOKUMA SHOTEN Co.,Ltd. INTERMEDIA COMPANY

このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェア
および周辺機器は、セガサターンと互換性がありません。

SEGA SATURNおよびセガ株式会社は、エンタープライゼスの商標であり、
SEGA SATURN専用の認定商標ソフトウェアを賣すものとしてその表示を承認したものです。



コーンヘッド クラブ CONE HEAD CLUB

来週には「DXサターンFAN」が発売(たぶん…)されます。「DX」にもコーンヘッドはあるので安心(?)してね。あ、進行役のマモ一先輩一言どうぞ。「DXコーンヘッドはセンチガールズ(声優さん)と一緒に現在製作中。本誌とは一味違うのだ〜」

Free Free Free

キッズのちょっとした小話コーナー。ゲームの話はもちろん、恋の話や日常の出来事、旅行の思い出などなんでもアリ。

キッズのみなさんニイハオ。台湾のフルーツ(特にパイヤ)は美味しいと実感してきました。仕事で(涙)台湾のゲームメーカー取材してきました。みなさん凄いやつにアレンジされたゲームを、夏頃には紹介できると思います。お楽しみに。さて、びっくりしたのは台湾(台北?)の交通事情。とにかく、本当にスクーターが多い。専用の道路もあるくらいです。2人乗りが多くて危ないなあと思っていたら、4人(父、母、子供)乗りを発見。サーカスみたいでした…。あ、「横浜ラーメン とんこつ味(日本語)」という店も発見したよ(笑)。怪しい感じで、ちょっと入ってみたかなあ、お客さんいなかったけど…。ではコーンヘッドの始まりです。

最近のゲーム業界は下手にリアルを追求しているものが多すぎるように思う。「CD何枚組」「映画をこえる」とか、俺にいわせればそんなことはどうでもいい。俺が求めているのは「発見」「爽快感」「中毒性」である。映画を意識したリアルだけのゲームはいらん。今ゲーム業界に一番必要なものは「初心に帰

る」こと。見つける喜び、ブツ壊す快感、やめられない中毒性、そういったエネルギーが今のゲーム業界には一番必要だと思う。

(静岡県/R. Y. O.)

たしかにその基本部分がしっかりしていないと、いくら演出がよくても高い評価は得られないよね。ハードの性能に頼って、ムービーばかり凄くてもねえ…。今プレイしても楽しいメガドラソフトもあるもんね。

セガもソニーも、現ハードの後継機を研究、開発しているらしい。そして、1年以内になんらかの発表をするんだって。本当かどうか知らんけど、事実ならこまる。ハードの性能が上がるのはいい事だけど、わが家にこれ以上ハードが増えるのはごめんだ。現機種との互換性があっても、また2、3万出すのは辛いし。まして、今と同じ値段で出るとは限らない…。確かに今のハードでは問題も多いと思う。言いたしたらきりが無い。でも、いくらなんでも3年で世代交代は早くない?とかいってるけど、僕ってばゲーム大好きだから、買っちゃうんだなこれが。

(神奈川県/スヌビ)

サイクルの早い現在なら、3年で

新機種発表はありえますよね。最近そんなウワサをよく耳にします。セガ上位機種発表の誤報が海外で報いられていたし…。でも、サターンのツインCPUを使いこなす拡張性を活用すれば、まだまだ新しい可能性があるはず。がんばれサターン!

最近特に楽しみなのが「イラストの殿堂」です。常連さんからはじめてさん、ファンの人まで楽しめるこの企画。いいですね。1回目4位に入ったときは本当にうれしかったです。こういった企画で本人のやる気、描く気が湧くというものです。僕も1位に入るべく、今まで以上に力を入れて絵を描くぞーオ。ところで、年に1回、殿堂入りの中の殿堂入りを決めてみてはいかがでしょう? (新潟県/U助)

第3回でも5位にランクされたU助さん、いつも気合の入ったイラストありがとう。これからもよろしくね。あ、殿堂入りの殿堂はもちろんやります。安心してね。

人気のソフトは続編が出てきて欲しいものです。しかし、この望みはどこに伝えればいいのでしょうか。そこで考えたのが「続編希望ランキング」。サターンFANでこ

れを掲載すればOKです。おもしろいと思うので、絶対やって下さい。しかし、このような願いは届かないものです。そこで、100通。掲載希望はがきが100通来たらやって下さい! というわけで、キッズのみなさんお願いします、はがきを出して下さい!! (東京都/K)

続編希望ランキングですか。おもしろいかもしれませんね。はがきがドーンと来たらやりましょう。意見お待ちしています。

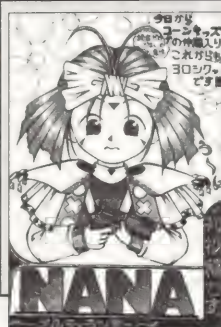
まんがでGO!

親子の絆

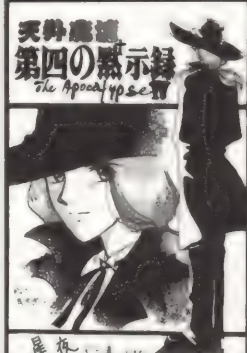
千葉県/葉山脈

親子の会話って大切。シンジだけに信じられないって表情がなかなかいい感じですね。ゲンドウの言動には注意だね

今月のはじめてさん



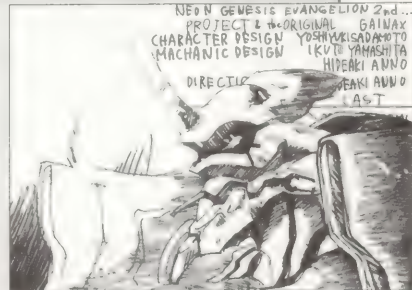
山形県/ももんじゃいらっしやーい。メルティのナナで初投稿。これからもよろしく



島根県/バフン 毎回高い水準を維持している「天外魔境」シリーズ。こだわらだよね



兵庫県/秋桜久庵に「そのまま死ね」って言われたら死んでもいい(オイ)



佐賀県/ヒタハシ エヴァ初号機。雑なタッチが逆にいい味を出していますね。これからも投稿がんばってね

We areサポーターズ

お気に入りのゲームに声援を送るコーナー。そろそろ新しい小部屋を用意しようかと考えてます…

EVA補完委員会

夏の劇場版公開までとわすか。全ての謎が解きあかされることを、いや、予定どおり公開されることを祈りましょう。

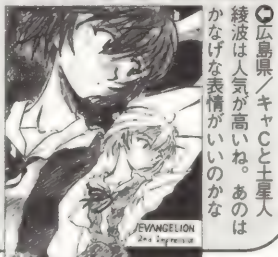


○群馬県/コテツ 常連のコテツさん。実は編集部の子が同郷なので応援してたぞ

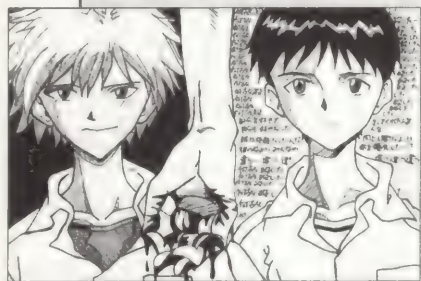
○埼玉県/ラスカル 瞳の中に閉ざされたシンジ。何だか意味深ですね



○静岡県/たか吉准尉 コンセプトは平和なネルフ本部だそうです。碓氷ケンドウの必死の形相がグッド!



○広島県/キヤCとE士星人 綾波は人気が高いね。あのはかなげな表情がいいのかな



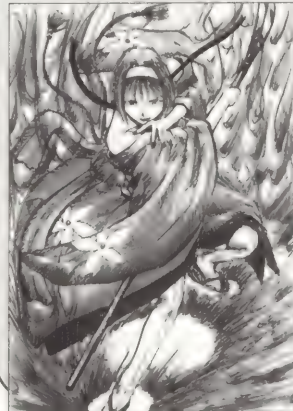
○埼玉県/サトゥーン 人は命題を探るために生きている。それが存在理由かな

帝劇親衛隊

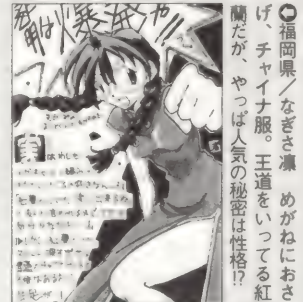
先日あるCD屋さんに行ったら「帝撃歌謡全集」があったので、そのCDを売り上げ1位のところへ置いておいた。数日後、そのCDはなくなっていたので、また売り上げ1位のところへ…。しかし、店員に見つかり、にらみつけられて元の所へ戻されてしまった…。無念。(愛知県/やすし)

私は近所の本屋さんで、サタFANを見やすいところに移動させたことがあります…。もちろんライバル誌は見えないところへ…。

○滋賀県/五ツビー 戦う女は美しい。いつも原稿と戦ってる私も美しい…(ゲシッ) すみません蹴らないで



○佐賀県/終 誠誼RX 縦からでも横からでも見られるイラスト



○福岡県/なぎさ凜 めがねにおさげ、チャイナ服、王道をいってる紅蘭だが、やっぱり人気の秘密は性格!



○神奈川県/あーやん うちがたらの隊長(笑)

コーンキッズネットワークボード

TO. クソゲー撲滅委員会(No.10)

最近のゲーム誌はゲームをベタ褒めしすぎ。実際、頼りにしているゲーム誌のレビューを信用してゲームを買い、泣きを見たことがある。ほくはレビューより読者の評価を重視している。

確かに今のゲーム誌の評価は、どこもあいまいである。サターンFANもその域をでていない。ただ、極端な評価はおもしろいが、メーカーとの関係があやうくなる可能性があるし…。そこで、僕なりのインプレッションの見方を記します。4点以下、買わない方が良い。5点、マニアも多い、普通の人は買わない方が良い。6点、普通。おもしろそうなら買ってよし。7点、おもしろい。8点以上、とてもおもしろいって感じです。

(山梨県/サスケ・ムラサメ大佐)

読者から読者へのおたより伝言板。○号の○○さんの意見に賛成、反対と書いて送って下さいね。

最近のレビューはソフトの長所だけを書きすぎると感じる。一番困るのが、レビューごとの点数にバラツキがあること。例えば4人いて、AとBが9点、CとDが5点を付けている場合、どうして良いものか迷ってしまう。いっそ点数表記をやめて、長所、短所を箇条書きにしてくれた方が理解しやすい。とにかく、絶対的中立の立場で、厳しくソフトに目を向けて欲しいです。(三重県/師弟ハンター)

僕はゲーム成績表に重点を置き、購入の予定をたてます。なぜなら、読者が自分に一番近い存在だと思うからです。編集者は立場的にクソゲーとかって書けないでしょ? ここがちょっと、こうすればもっと的な表現より、自分の金で買ったゲームの感想をハガキに書いて送る。ここがいい、これはダメ、は何よりも信じるのができ

るし、説得力があります。「ひとりよがりの批評」もOK。

(神奈川県/また夜明けだよ) 実際そのとおりだと思う点もある。でも、ゲーム誌もゲーム会社あつての存在だし、プレゼントも提供してもらってるわけだから、悪口は言えないよ。それにクソゲーって言っても人の感性しだいで十人十色だから。あと、点数評価はあまり好きではない。それならば、値段がこうであれば買いたいとか、何系の人に向いているとか書いてくれた方が、温かみがあって良いと思う。(東京都/教育実習生)

僕は編集者の評価を重視します。大げさに言うと、読者は基本的に好きなジャンルのゲームしかやらない。出だしが良かったら、それだけで評価してしまうケースもある。「ザ・コンビニ」の読者評価上位すぎない? その点、編集者はひととおりやるでしょ。それと、僕のレビューの見方。いまいち4、5点。普通は6、7点。8点からは1点ごとにおもしろさアップって感じかな。(岩手県/ウメ)

TO. YOKO (No.10)

うちのサターンは旧カラー。この本体に、この前購入した新カラーのマルコンが浮きまわって、これっぽっちも色が合っていない。ひょっとして、周辺機器は全て新カラーに変わってしまう?

私も灰色サターンユーザーで、コントローラを買い換えたときに、同じ思いをしました。どこの店に行っても白コントローラしかなく、仕方なく購入。そして悩んだあげく、私のとった行動は「ボタン全て交換」でした。灰色コントローラの方向ボタンを除く9個のボタンを、白コントローラのそれと入れ替える…。おお!! これはかっこいいではないか、というわけで、うちのコントローラはオリジナルカラーになってます。とにかく、旧サターンに似合う、マルコンも作って欲しい。(大阪府/浪花怪男児)

私もYokoさんと同じ状態になっています。しかも、パワーメモリーは『ときメモSP版』のライトグリーン。マウスは『サクラ大戦限定版』の白と、わが家

ドラゴンフォース友の会

サタコレの発売が影響しているのか、ハガキが増えている「友の会」です。それだけソフトにパワーがあるんですね。

◎静岡県/神崎 幸 普段は漆黒の鎧で身をまとった女戦士ジュノー。幻想的な刹那の美しさだね



◎北海道/びよ 渋いメソルカですね。歌う火炎魔神ってキャッチもいよね



◎大阪府/432 『ドラゴンフォース』のサタコレ化は嬉しいけど、『2』の予定はないの？



◎東京都/R・ジャジャ なんかにレイナートっぽいセリフだね。チリかい

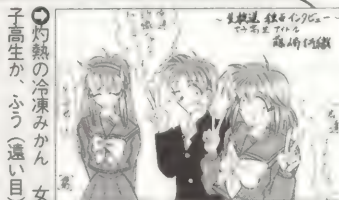
ときめき愛好会

夕飯のとき、弟と「ときメモ」の話をしていたんです。そうしたら母が「それってあれでしょう。何とか君いっしょに帰らしましょう、とかいう…」な、なぜ母がそんなことを知っているんだあ!? と驚いていたら父が「ああ、そのゲームだろう、フジサキ、とかいうのが出ているのは…」お父様まで!? なんなんだあうちの両親は。いったいどうしちゃったんでしょうか…。子が子なら親も親なのか…。驚きました(汗)。(神奈川県/西井龍人)

さすがアイドル藤崎、といったところででしょうか。知名度抜群です。



◎兵庫県/垂水ケースケ ときめき愛好会が終わったわけじゃないよ。でもハガキが、ハガキが…今日はまだカナル



◎灼熱の冷凍みかん 女子高生か、ふう(遠い目)



◎愛知県/ヒカリとシンクロ ヤシの木にぶら下がっているのは何でしょう。何やら切なさそうな顔をしています。どうしたの？

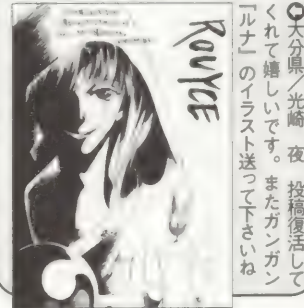
LUNAR 魔法ギルド



◎愛知県/舞羅知 ルビーって小さくって、かわいくって、柔らかそうで、ふわふわしてて、なんだかとっても美味しそう。ジュエル



◎愛知県/ふうりんかさん 元気がいっぱいいるジーンです。ああ、このスレンドーなバディがうらやましい



◎大分県/光崎 夜 投稿復活してくれて嬉しいですね。またガンガン「ルナ」のイラスト送って下さいね

のカラーリングセンスはメチャクチャです。でも、もししたらNEWサターンを持っている人で「白いレーシングコントローラーが欲しい」なんてことがあるかも…。こうなったら、PSやN64のように周辺機器のカラーバージョンを増やすしかないですね。白を主流にして、旧サターン色とほかに数種類出して欲しいと思います。これが一番無難なのではないでしょうか。(新潟県/指輪物語)

私も灰色サターンユーザーです。マルコンが浮いてます。で、セガに問い合わせたところ、現在旧カラーマルコンをリリースする予定はないとのこと。がっかりしました。どうしてセガってところはユーザーに対してクールなんなのでしょう。旧サターンユーザーは少なくとも100万人はいるはずなのに…。しかたがないので、おもちゃ屋へ行き、プラモデル用の絵の具(?)を購入。自分で色を塗りました。意外と楽しく、愛着が湧いてグッドです。Yokoさんもためてみてはいかがででしょうか。(長崎県/ラムタラ)

TO. 金属バット二号 (No. 11)

PSやN64ソフトの移植は絶対に止め、ハードごとのオリジナリティを重視するべき。「FFVII」「マリオ」がやりたければPS、N64を買え。ライバル機種の作品に手を出すな。

『FFVII』や『マリオカート64』が移植希望の上位にランクされるのも、サターンに一般ユーザーが増えた結果で、ゲームが広く社会に浸透した現状では当然の事と言えます。移植が実現しないとしても、こういったユーザーの意思表示は大切でしょう。それよりも、一部のマニアの独占欲や縄張り意識から出る否定的な意見の方に問題があるのでは？ 他人の好みも否定して、自分が楽しめるソフトだけ出てほしいというのは「少数のマニアだけが楽しむジャンル」の偏った弱小ハード」になってしまいますよ。そんなオリジナリティがサターンに必要なのでしょうか？ 私は嫌です。

(千葉県/赤熱トム) 僕は移植肯定派です。確かに『FFVII』

のためにPSを買うのは簡単です。でもそうしないのは「PSではなくサターンで」プレイしたいからなのです。だから無駄だと分かっているにも移植希望をするし、少しでも移植の可能性があるソフトはPS版を買わずに待ちます。これも立派なサターンへの愛情ですよ。それに金銭面や親などの問題で複数のハードを所持できないユーザーがいることを忘れて下さい。オリジナルも移植ソフトもサターン発展への可能性である以上、それを自らの手で閉ざすのは愚劣の極み。勝手に自己陶醉を他人にまで押しつけるのは迷惑です。(東京都/C. K. R.)

ハードごとのオリジナリティがなくなるから移植は反対、という部分では賛成できる。ただ、経済的理由でハードが買えない場合には、それが移植希望につながってしまうと思う。それと、サターンのポリシーって何だろう。人気アニメをゲーム化して、他のハードに出さないこと？ PSと同じように過去の名作を2800円で売ること？ 商売なのだから

ら、ユーザーの思いどおりにはいかない。こんな意見を持っているユーザーがいるようでは、ますますライトユーザーにソップを向かれ、PSとN64の2強時代を呼び込むような気がします。

(神奈川県/小宮政昭)

ゲームに使えるお金が限られている人にとって、2万円は安いとは言えません。そういう人の事も考慮に入れて『FFVII』をやりたいならPSを買えと言ったのでしようか。それに、移植希望からPSとN64のソフトを除いてしまったら、後はパソコンの18禁ゲーと、移植が厳しくなっている業務用ゲームばかりが名を連ねることになり、ますますサターンはマニア化してしまいます。

(奈良県/64で新オウガ出るよ)

ソフト充実の意味からも移植は大歓迎だが、『FF』『マリオ』などの移植不可能なものにハガキを出しても…。もっと現実的になったほうがいい。『VF』がPSに移植されないのと同じで、絶対にありえませんが。(兵庫県/らんぶ)

イラスト ギャラリー

新作から旧作まで、ジャンルを限定しないイラストコーナー。早くも「プリンセスクラウン」のイラストが届いています。期待の現れだね。



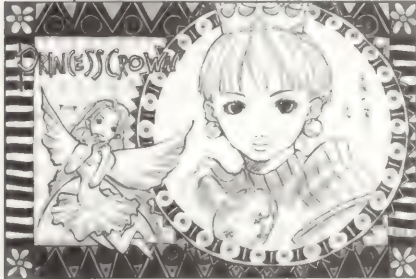
◎大阪府/よつちゃん2号
わはは、似てる。でも井上陽水にも見えるなあ……



◎神奈川県/LEVIN やり込むほどはまっていく「タクティクス」。私も中毒者です



◎愛知県/瀬尾ともみ なぜに茶髪なのか。それよりも大幅な胸囲の増加が気になる(ウシ)



◎滋賀県/りう 編集部でも期待度大の「プリンセスクラウン」。本格的なアクションロールプレイングだよ



◎鳥取県/LEE 略してプリクラが多いアトラス。でもみんな面白いものはかり



◎長野県/高峰秋良 イマジニアの最新タイトル「DESIRE」にも期待しちゃうよね

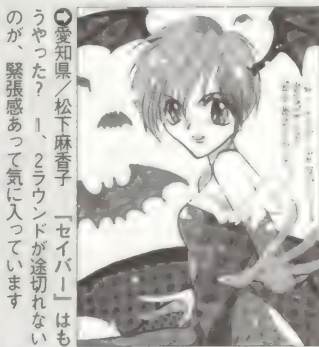


◎岩手県/AYAY セーラー服格闘家春日野さくら。シヨートが超キュートだよ

移植希望 の声

チュンソフトの「トルネコの大冒険」をサターンに!! あの地下へと降りていくワクワク感は、とても衝撃的でした。サターンでなら、これ以上のものになるはず。ぜひお願いします。

(秋田県 すずめ)



◎愛知県/松下麻香子 「セイバー」はもうやった? 1、2ラウンドが途切れぬのが、緊張感あつて気に入っています

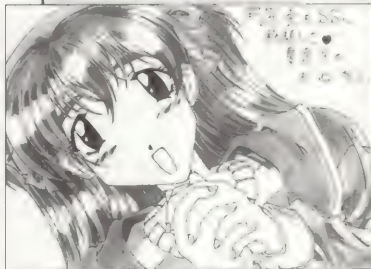


◎大阪府/水城りん ぷふふ記事を見てビックリした? 移植希望が多かった「YUUNO」移植決定だよ



◎神奈川県/高瀬 健輔 エレナが使用キヤラですか。「ストII」のプランカに共通する所があるよね いや、設定的に……

◎三重県/成家班 斧で頭を飛ばすと「スコーン」って音がするんだよ



◎青森県/つるべたうに ウシ君もおすめの「同窓会」。ゲームとしての完成度はかなり高いという報告もあるけど!!

キッズ ホープ 生

ゲームに関する要望や意見を集めたコーナー。キッズの熱い意見、待ってます。

私のサターンはグレイ色、PSはファイティングBOX仕様、新価格でのN64は、現在知人に貸出中。只今はSFCとあわせて3股ユーザーです。趣味の予算が許す範囲でゲーム全般を楽しんでいます。そんなわけで、11号に載っていたサターン以外のハードへのライバル視、その上サターンユーザー同士でありながらの色差別的な見解には賛同できかねます。また、CESA大賞の選考に「サクラ大戦」で納得し「FFVII(来年度予想)」には否定的という意見にも矛盾を感じます。FAXやインターネットでの一般投票により、投票者の年齢や好みの偏りが著しかったことで、受賞に疑問視もあったそうですが、それを「サクラ大戦」は

通り越し「FFVII」には当てはめるとは、どのような根拠からなのでしょう? 「プレイ結果」を感じさせない一方的な批判では、単なる固執としが受け取れず、スクウェアや他のハードFANでなくとも不快感を覚えました。ことわざ「井の中の蛙大海を知らず」があります。厳しい言い方になりますが、視野を広げてゲーム(できれば全般)を楽しむ経験を積んで欲しいと願います。追伸。すみません、セガ サターンのポリシーを具体的に教えて下さい。

(富山県/小園まり)

サターンFANの前人気ランキングを見て、私はとても寂しいかぎりです。まず上位にあるのがギャルゲー、アニメものの移植、続編ものなど、オリジナリティに欠け

私、僕の イチオシ♥ゲーム

キッズのみなさんお待たせしました。このコーナーで最もハガキの多いゲーム、イマジニアから発売されている「EVE」の登場です。

元々人気があったので試しに買ってみたのですが、意外なおもしろさに、ムチャクチャハマりました。僕の場合「サクラ大戦」やってもこんなにハマることってありませんでした。どこがおもしろいのかというと、「ストーリーの深さ」、「イベントの緊張感」などがあげられます。特にストーリーには感動させられました。文章ではよく伝えにくいのですが、「自分とはなんだろう」という事を深く考

えさせられました。ゲームの中のキャラクタなのに凄くかわいそうになったり、守ってやりたいという気持ちがいっぱいのまま終わってしまったソフトです。まだ高いと思いますが、絶対に価格以上のおもしろさがあると思います。まだやったことのない人はぜひやってみて!!

(千葉県/Mr. student)

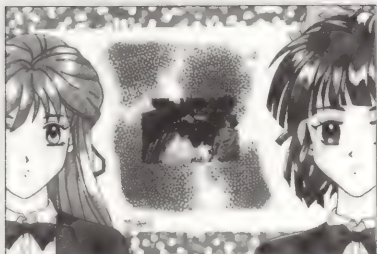
まず目を見張るのがグラフィック、そしてキャラクタ。必ずおもしろ。「EVE」を単なるHゲーだと思っている人、それはおかど違いです。なぜならばシナリオが凄すぎるからです。日をおうごとに、明らかになる謎。日に日に増す危険。先の見えな



○千葉県/ムササビむっくん 女の子の切なさ伝わってきたよね



○埼玉県/天然ボケの母校 「リングIV」のハガキも大募集だよ



○富山県/リントロウ 「下級生」の愛と美雪。内気な女の子っていいね



○三重県/筋肉バット二号 「クレオバット」フォーチュンとはなかなか渋いね。業務用でハマったなあ

セガAMフリーク

セガのゲーム専用のイラストコーナーがココ。最近「バーチャ」のイラストが減ってきています。かわって「ラスプロ」「ナデシコ」が急上昇。これも時代の流れなのかもしれませんね。あ、「ナイト」は安定してまーす。



○神奈川県/ないつ 「クリスマスナイト」をやってるけど、飽きないよねも佳境に入った「ラスプロ」。レットアイの最終ぶりをサターンに見よ



○岐阜県/かり サタイン史に残る名作のカップリング。コレクションにするのもいかもね



○兵庫県/森咲まゆみ バイとアキラの微妙な関係。うーんなんかドキドキ

サタFAN おたよりQ&A

読者からの質問に答えるこのコーナー。まずは編集部員の自己紹介から。りえ：ダイエット計画を復活。はたしてこの夏水着が着られるのであろうか。ウシ：「YU-NO」に夢うつ。早くプレイしたい。早く、早く（危険）。UB：ヒゲをのぼそう思ったが、ヒゲの才能が乏しいことに気づき意気消沈。ヒゲ太：嫌でものびてくる強情なヒゲにちょっとだけうんざりしているオヤジ顔

■質問①
以前サターンFANの100号記念プレゼントに当選したのに、まだプレゼントが届きません。どうしてですか。りえ：ごめんなさい。100号記念プレゼントは全てメーカーさんから頂いた物なんです。事情があってまだ編集部に届いていないプレゼントがあるんです。ウシ：100号記念プレゼントに限らず、プレゼントは、先に雑誌掲載用の写真をもらって、後でメーカーさんから品物を受け取る場合もあるんだよね。UB：発送の遅れはこういったことが主な原因だけど…ヒゲ太：あれ、ちゅう、何やってんの。ちゅう：…（黙々と）ウシ：おーい返事してくれよ。りえ：あ〜100号プレゼントだ。どうしたのそれ。みんな待ってるよ。ちゅう：え、ああ今プレゼントがメーカーさんから届いたんですよ。だから発送しようと思って。ウシ：でもそのプレゼント一昨日からあったような気がするが。ちゅう：（ギクッ）いい、いい、今届いたばかりですよ。

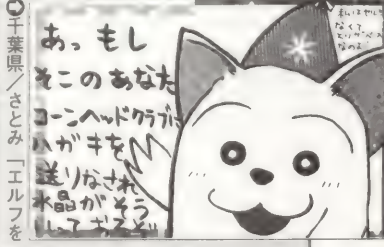
たゲームばかり。オリジナルものは唯一「グランディア」ぐらいしか見あたらない。このままではサターンは消えてしまう。今のサターンはPC-FXやPCエンジンの道を歩もうとしている。もっとユーザーやセガは危機感を持って欲しい。PSには圧倒的に離されN64には猛追をうけ、ソフトがあまり売れないサターン…。決して我が道を行く、というのは止めて欲しい。（宮城県/ギャルゲー好き男）メガドラやメガCDのソフトをサターンでやれるようにならんかな。カートリッジの差し込み口に何かさしたりして。形でいえは32Xかな。無理ならSEGA AGESに頼るしかないけど、続々と出してくれんと無理やろうし。たのむよセガ。俺のメガCDほりこりだから、いつダメになるか怖いんだよ。メガドラやメガCDにも、おもしろいゲームはいっぱいあるんだからさ。ぜひお願い！（岐阜県/R）

い展開、そして衝撃の事実。忘れることのできないエンディング。まだ終わってほしくない、必ずそう思います。このゲームを買った人は、大きな感動と衝撃を受けるでしょう。そして、エンディングのあのセリフで必ず涙すると思います。ぜひ買ってください。（群馬県/天津甘栗）ただの美少女ゲームだと思っている人、偏見を捨てて購入すべきソフトです。プレイしたが最後、絶対やめられません。ザッピングを駆使したシナリオを体験するだけでも、十分プレイする価値があると思います。グラフィック、声、ちょっとHなシーンなどおまけに感じられる。彼女（ゲームしない人）と一緒にプレイしたが、彼女もハマってた。（山形県/PHS）



投稿時のおやくそく

投稿はハガキサイズが原則です。ハガキサイズに切った紙でも大丈夫ですが、コピー用紙のような薄い紙はNG。イラストは墨1色で。鉛筆やカラーはだめです。ハガキ1枚にネタ1つで投稿してね。古いサタFANのハガキなどを使っていてもいいよ。また、ネタを封筒などに入れてまとめて送っていても大丈夫だけど、その場合はそれぞれのハガキにPNと住所を記入するのを忘れずにね。以上のお約束を守ってもらえないと掲載できないので注意。あとは各コーナーの名前を書いて投函するだけで。〒105 東京都港区東新橋1-1-16 TIM サターンFAN編集部 「コーンヘッドクラブ」〇〇係



○千葉県/さとし「エルフを狩るモノ」が今度は花札になる

アンケートに答えてプレゼントをいただき!!

読者 プレゼント

アンケート

ソフト
50名

●応募のきまり●

P121のとじこみハガキにこの号のプレゼントでほしいものの番号(①~⑩)を1つ書き、下のアンケートに答えて(回答欄はハガキの表裏)、50円切手を貼ってポストへ入れてください。締め切りは7月10日必着。発表は8月8日発売の16号です。

1 あなたの学校(職業)を次の中から選び、番号を書いてください。

- ① 小学校
- ② 中学校
- ③ 高等学校
- ④ 大学
- ⑤ 専門学校
- ⑥ 社会人
- ⑦ その他

2 あなたの学年を書いてください。学生以外なら0と書いてください。

3 あなたの年齢を書いてください。年齢が1ケタなら左のマスに0を書いてください。

4 あなたの性別を次の中から選び、番号で書いてください。

- ① 男
- ② 女

5 あなたが本誌以外によく読む雑誌を右ページの表2から3つ選び、番号を書いてください。

6 あなたが所有しているゲーム機、パソコンを右ページの表3から8つまで選び、番号を書いてください。

7 あなたがこれから買おうと思っているゲーム機、パソコンを右ページの表3から8つまで選び、番号を書いてください。

8 今号の記事で、あなたがおもしろかったものを右ページの表1から3つ

選び、おもしろかった順に番号を書いてください。

9 今号の記事で、あなたがつまらなかったものを右ページの表1から3つ選び、つまらなかった順に番号を書いてください。

10 今後、あなたが本誌で特集してほしいサタンのソフトを右ページの表4から3つ選び、番号を書いてください。

11 今後、あなたが本誌で攻略してほしいサタンのソフトを右ページの表4、またはP119~120の表5に掲載してある中から3つ選び、その番号を書いてください。

12 あなたが1年間に買うソフトの本数を次の中から選び、番号を書いてください(機種は問いません)。

- ① 1~5本
- ② 6~10本
- ③ 11~20本
- ④ 21~29本
- ⑤ 30本以上
- ⑥ ほとんど買わない

13 今後、あなたが買いたいと思っているソフトを右ページの表4から5つ選び、番号を書いてください。

14 今後、あなたはサタンファンにどのような記事を増やしてほしいですか。次の中から3つ選んでその番

号を書いてください。

- ① セガサタンのソフト情報
- ② 速報性の高いニュース記事
- ③ 発売直前のソフト紹介記事
- ④ 発売後のソフト攻略記事
- ⑤ ハードの情報
- ⑥ 他機種の情報
- ⑦ ゲーム関係者のインタビュー
- ⑧ イベントやグッズなどの情報
- ⑨ マンガや読み物などの連載
- ⑩ その他の記事

15 特別付録「武士道烈伝攻略絵巻」の評価を次の中から選び、番号で書いてください。

- ① まったく必要ない
- ② 悪い
- ③ 普通
- ④ 良い
- ⑤ とても役に立った

16 P119~120の表5に掲載してあるサタンのソフトで、おもしろかったソフトの番号を5位まで書いてください。ない場合は記入しないでください。

17 P119~120の表5に掲載してあるサタンのソフトで、つまらなかったソフトの番号を5位まで書いてください。ない場合は記入しないでください。

18 業務用、プレイステーション、

NINTENDO64、パソコンなどから、サタンに移植してほしいソフトがあれば右ページの表3の中から機種名を選び、番号とソフトのタイトルを1つ書いてください。シリーズもの場合は、何作目かわかるように書いてください。

19 最近遊んだソフトの感想や、本誌への意見などを書いてください。

20 ハガキの表側の欄に、遊んだことのあるソフト(体験版は不可)の評価を項目別に次の中から選び、番号で書いてください。

- ① 悪い
- ② やや不満
- ③ 普通
- ④ 良い
- ⑤ とても良い

～項目の説明～

- キャラクター キャラクターの動きやかわいさなどをチェック
- 音楽・効果音 何回聴いても飽きない音楽かどうかをチェック
- お買い得度 ソフトの値段と内容が釣り合っているかどうかをチェック
- 操作性 キャラクターの動き、操作感などはどうかをチェック
- 熱中度 どのくらい熱中してノメリこめたか、その度合いをチェック
- オリジナリティ 今までのソフトにない斬新なアイデアがあるかチェック

今号のプレゼント(ゲームのあとの数字は今号での紹介ページです)

ソフト(各5名)

- ① ラストブロンクスP17
- ② Jリーグ プロサッカークラブをつくろう! 2P30
- ③ ストリートファイターコレクションP44
- ④ スレイヤーズろいやるP56
- ⑤ リアルサウンド ~風のリグレット~P62
- ⑥ 同級生2P88
- ⑦ 魔法少女プリティサミー ~恐るべし身体測定! 核爆発5秒前~P106
- ⑧ サンダーフォースVP123
- ⑨ ときめきメモリアルドラマシリーズvol.1~虹色の青春~P130
- ⑩ ラングリッサーIVP140

ハガキを書くときの注意

アンケートハガキの項目はすべてコンピュータで読み取りますので、以下の点に注意してください。

- ハガキのマス内はすべて1、2...の算用数字で書き込んでください。
- 数字を書くときは、1つのマスに1文字だけにしてください。2ケタの数字は2つのマスを使って書いてください。
- 数字はマスからはみださないように注意して書いてください。
- 数字の1と4の書き方には注意してください。1は7と間違わないように上はハネないようにしてください。4は9と間違わないように4の上をくっつけないようにしてください。

記入例

×悪い例

1 7 4 4 18 78

○良い例

1 / 4 4 18 / 8

- 筆記用具は必ずHB以上の濃い鉛筆かシャープペンシル、黒のボールペンまたはサインペンを使用してください。赤色などのペンは使用しないでください。
- 表1~表3にある01などの1ケタの数字は、頭の0もきちんと書き込んでください。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

No.	表1 今号の記事
01	(表紙) 真説サムライスピリッツ 武士道烈伝
02	(巻頭特報) SONIC R (ソニック アール) (仮称)
03	(特報) E3レポート
04	(電撃発表) この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO
05	(SEGA PREVIEW) ラストブロンクス
06	(SEGA PREVIEW) セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ
07	(SEGA PREVIEW) AZEL -パンツァードラグーンRPG-
08	(SEGA PREVIEW) Jリーグ プロサッカークラブをつくらう! 2
09	(特報) デビルサマナー ~ソウルハッカーズ~
10	(特報) RONDE (ロンド) ~輪舞曲~
11	(特報) ストリートファイターコレクション
12	(特報) デッド・オア・ライブ
13	(特報) UNIVERSAL NUTS (ユニバーサルナッツ)
14	(特報) エルフを狩るモノたち -花札編-
15	(特報) スーパーロボット大戦F
16	(特報) スレイヤーズらいやる
17	(特報) 天下制覇
18	(特報) リアルサウンド ~風のリグレット~
19	(特集) ゲーム・オブ・ザ・イヤー 告知
20	(土星の王国) NEWS Dynamite!
21	(RANKING STREET) 前人気/移植希望/売上げランキング
22	(RANKING STREET) ゲーム成績表
23	(特集) 懐疑〜クラシックロード〜 G1バトル発表第1回
24	(NECインターチャネル特集) センチメンタルグラフィティ 表紙
25	(NECインターチャネル特集) センチメンタルグラフィティ 特製ピンナップ
26	(NECインターチャネル特集) 同級生2
27	(NECインターチャネル特集) センチメンタルグラフィティ
28	(NECインターチャネル特集) ドラゴンナイト4
29	(NECインターチャネル特集) 卒業S ~グラデュエーション~
30	(NECインターチャネル特集) 桃太郎道中記
31	(土星の王国) コーンヘッドクラブ
32	(続報) サンダーフォースV
33	(続報) VIRUS (ウィルス)
34	(続報) とときめきメモリアルドラマシリーズ vol.1 ~虹色の青春~
35	(続報) 仙窟活劇大戦カオスシード
36	(続報) 桃太郎道中記
37	(続報) ランクワッサーIV
38	(続報) セツ風の島物語
39	(続報) ROOM MATE ~涼子 in Summer Vacation~
40	(続報) ロックマンX4
41	(続報) スティーブ スロープ スライダース
42	(新作) エンジェル・グラフィティS ~あなたへのプロフィール~
43	(新作) ルナ ~シルバースターストーリー~ MPEG版
44	(新作) アルバム倶楽部 -胸キュン♡セントボーリア女学院-
45	(新作) BULK SLASH (バルクスラッシュ)

46	(攻略) ゼロヨンチャンプ DooZy-J Type-R
47	(連載) サターンソフト Impression!!
48	(連載) ARCADE HITS NOW!!
49	(隔号連載) あいだる DE どうだ
50	(連載) SPARKLING the AM#3
51	(不定期連載) SEGA.PC.CLUB -セガ・パソコン・倶楽部-
52	(連載) HYPER UL-TECH
53	(連載) Live up to elf EXTEND
54	(連載) COMING SOON
55	(連載) 期待作最新状況レポート
56	(連載) 新作発表カレンダー
57	(連載) 編集後記
58	(特別付録) 新説サムライスピリッツ 武士道烈伝攻略絵巻

24	攻略の帝王
25	じゅげむ
26	TVGamer
27	ファミ通
28	ファミ通Bros.
29	Vジャンプ
30	ゲーメスト
31	ネオジオフリーク
32	コンプティーク
33	電撃王
34	マイコンBASICマガジン
35	LOGIN
36	コミックボンボン
37	コミックドラゴン
38	コロコロコミック
39	週刊少年サンデー
40	週刊少年ジャンプ
41	週刊少年チャンピオン
42	週刊少年マガジン
43	少年エース
44	少年ガンガン
45	電撃コミックガオ!

No.	表2 雑誌名
01	グレートサターンZ
02	サターンV
03	セガサターンマガジン
04	SEGA Magazine
05	TECHサターン
06	電撃セガサターン
07	ファミ通サターン
08	電撃NINTENDO64
09	ファミマカ64
10	64ドリーム
11	THEプレイステーション
12	TECHプレイステーション
13	電撃プレイステーション
14	電撃プレイステーションD
15	HYPERプレイステーション
16	HYPERプレイステーションRemix
17	ファミ通PS
18	プレイステーションマガジン
19	Virtual IDOL
20	電撃G'sマガジン
21	Pretty Fan
22	ゲームウォーカー
23	ゲームナビ

No.	表3 機種名
01	メガドライブシリーズ
02	スーパー32X
03	ゲームギアシリーズ
04	サターンシリーズ
05	ファミコンシリーズ
06	スーパーファミコン
07	ゲームボーイシリーズ
08	バーチャルボーイ
09	NINTENDO64
10	プレイステーション
11	PC-エンジンシリーズ
12	PC-FX
13	ネオジオシリーズ
14	PC-98互換機
15	DOS/V互換機
16	Windows95対応機種
17	マッキントッシュ
18	ピピンアットマーク
19	業務用
20	その他
21	なにも持っていない
22	9つ以上持っている
23	とくに買う気はない

表4 セガサターン ソフト名(1997年6月27日以降発売予定)

701	R?MJ (仮称)	762	恋のサマーファンタジー ~in 宮崎シーガイア~	824	Tactical Fighter	887	ブラドルDISC vol.6 吉田里深
702	悪魔城ドラキュラX~月下の夜想曲~	763	GO III Professional 対局開幕	825	Tactics Formula One	888	ブラドルDISC vol.7 麻生かおり
703	悪魔全書2(仮称)	764	こちら葛飾区亀有公園前派出所	826	ダンジョン・マスター (仮称)	889	ブラドルDISC 特別編 コスプレイヤーズ2
704	アサルトリクス		中川ランド大レースの巻	827	ダンジョンズ&ドラゴンズR コレクション(仮称)	890	プリズムコート (仮称)
705	あすか120%リミテッド	765	古伝降霊術 百物語	828	超FLAPPY	891	プリルンアーケードギアーズ
706	AZEL-パンツァードラグーンRPG-	766	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO	829	提督の決断	892	プリンセスクラウン
707	アルバム倶楽部	767	コントラ〜レガシー・オブ・ウォー~	830	TILK~青い海からきた少女~(仮称)	893	フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー
		768	サイドボクett3	831	ティンクルスターズプライツ	894	ブルーレイカー~剣よりも微笑みそ~
708	回音	769	サウンドノベルツクール2	832	DESIRE	895	BREAK POINT
709	イメージファイター&マルチプライ	770	サターンミュージックスクール	833	デジエモン2 (DEZA2)	896	プロピンボール
	/アーケードギアーズ	771	サムライスピリッツ天華降臨	834	デジゴ.クリスチャン.リース.ラッセン (仮称)	897	ボイスファンタジア 失われたボイスパワー
710	インデペンデンスデイ	772	THE LEGEND OF EDEN2	835	テング.トーマス.マックナイト (仮称)	898	冒険活劇 モノモノ
711	ヴァンダルハーツ~失われた古代文明~	773	サンダーフォースV	836	テジナルピンボールラストグラディエーターズver.9.7	899	Hop Step あいだる☆
712	Wizard's Harmony 2	774	ジークター	837	テッド オア アライブ	900	マール・スーパーヒーローズ
713	ウィザードリー ネメシス (仮称)	775	GT24	838	デビルサマナー~ソウルハッカーズ~	901	My Dream~On Airが待てなくて~
714	ウィズ	776	JリーグエキサイトステージV1	839	テラクレスタ3D	902	マステストラクション
715	WILLY WOMBAT	777	Jリーグプロサッカークラブをつくらう!2	840	DX人生ゲームII		~お父さんにもできるソフト~
716	VIRUS (ウィルス)	778	紫炎龍	841	天下制覇	903	街
717	ウルトラマン図鑑2	779	実況パワフルプロ野球'97 開幕版	842	トゥーム	904	魔導物語
718	エアコマンド	780	シミュレーションRPGツクール	843	同級生2	905	マネーアイドル・エクステンジャー
719	英雄降臨	781	出動! ミニスカボリス	844	東京幻夢大学 (仮称)	906	魔法少女リリィサミー
		782	ジュンクワック (仮称)	845	ときめきメモリアル対戦とっかえだま		~恐るべし身体測定! 核爆発5秒前~
720	英雄志願 Gai Act Heroism	783	シルエットミラージュ	846	ときめきメモリアルドラマシリーズvol.1	907	魔法学園ルナ
721	AI回音サターン版	784	SYNCHRONICITY (シンクロシティ)		~虹色の青春~	908	幻の魚 The Phantom Fish
722	X2	785	真闘・暮仙人	847	ときめきメモリアルドラマシリーズvol.2	909	マリア (仮称)
723	X-MEN VS. STREET FIGHTER	786	真説サムライスピリッツ 武士道烈伝		~彩のラブソング~	910	マリオ武者野の超将棋塾
724	エドワードランディ/アーケードギアーズ	787	神楽 人生の意味	848	ときめきメモリアルドラマシリーズvol.3 (仮称)	911	mr.BONES
725	NHL 97	788	スイートハート物語	849	トップアングラーズ	912	南方瑠堂登場
726	NHL Breakaway	789	スーパードラゴンベンチャー		~スーパーフィッシング ビッグファイト2~	913	ミントン警部の捜査ファイル「道化師殺人事件」
727	エルフを狩るモノたち-花札編-		ドキドキ♡ナイトメア	850	ドラゴンナイト	914	Moon Cradle ムーンクレイドル
728	エンジェルグラフィティS	790	スーパーアドベンチャー ロックマン	851	ドラゴンナイト4	915	メックウォリア2
	~あなたへのプロフィール~	791	SUPER 301 SQ (仮称)	852	DREAM SQUARE 山田まりや	916	もってけたまご
729	大江戸ルネッサンス	792	スーパーロボット大戦F	853	NIGHTTRUTH-Explanation of the Paranormal #3	917	モトクロス (仮称)
730	All Star Baseball	793	スコアチャー		“二つだけの、真実”	918	桃太郎道中記 (仮称)
731	落ちゲー・デザイナー 作ってポン!	794	スタートリング・オデッセイ I	854	七つの秘録 戦慄の微笑	919	MONSTER MAKER HOLY DAGGER
732	オフロード	795	スタートリング・オデッセイ II 魔竜戦争	855	七ツ風の島物語	920	USドラッグチャンプ (仮称)
733	オペリスク	796	スタートリング・オデッセイ III	856	忍者じゃじゃ丸くん 鬼神忍法帖(金)	921	悠久幻想曲
	~プロジェクト・オスカーを遂行せよ~		ミレニアムの聖戦	857	NOON	922	ユニバーサルナッツ (仮称)
734	音楽ツクールかなでる2	797	スチームハーツ	858	ハークスアドベンチャー	923	ライフスケイプ2 ボディバイオニクス
735	怪盗セイント・テール	798	汽船海賊 (スチームバイレーツ) (仮称)	859	バーチャルファイター3		~驚異の小宇宙 人体~
736	仮面ライダー 戦戦ファイル1	799	スティップスロップスライダース	860	バーチャルシスター	924	ラストブロンクス
737	かもめ大作戦~女神たちのささやき~	800	ストリートファイターコレクション	861	ハート オブ ダークネス	925	羅漢斗
738	カルドセプト	801	スノークイーン	862	バイオハザード (仮称)	926	ラブリポップ2in1 雀じゃん恋しましよ
739	ガングリフォンII (仮称)	802	スレイヤーズらいやる	863	バイオハザード2	927	ラングリースターIV
740	ガンフロンティア/アーケードギアーズ	803	スワッグマン	864	爆れつハンターR	928	リアルサウンド~風のリグレット~
741	Cat the Ripper ~13人目の探偵士~	804	政界立志伝~よい国・よい政治~	865	パチスロ完全攻略~ユニコレ'97~	929	リアルバウト餓狼伝説スペシャル
742	きゃんきゃんパニー エクストラ	805	SEGA AGES/コラムス アーケードコレクション	866	パチンコファイター (仮称)	930	リターンファイター
743	究極タイガII PLUS	806	SEGA AGES/パワードリフト	867	バトルスポーツ	931	RIVEN The Sequel to MYST
744	きゅんぱんく	807	SEGA AGES/ファンタシースター (仮称)	868	ばびくちゃん	932	THE RUINS (ルーインズ) (仮称)
745	キリングタイム	808	SEGA AGES/メモリアルセレクションVOL.2	869	パブルシンフォニー	933	LOOSE (仮称)
746	Guilty Gear	809	セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ	870	はるかぜ戦隊Vフォース	934	ROOMMATE~涼子 in Summer Vacation~
747	銀河お嬢様伝説ユナ3	810	ゼルドナーシルト	871	BULK SLASH	935	ルナエターナルブルー(仮称)
	~ライトニング・エンジェル~	811	仙窟活劇大戦カオスシード	872	パロック	936	ルナ~シルバースターストーリー~ MPEG版
748	銀河英雄伝説plus	812	全国制服美少女グランプリ ファインドラフ	873	反射スバーク!	937	ルパン三世 クロニクル
749	金田一少年の事件簿 (仮称)	813	センチメンタルグラフィティ	874	海辺(ビーチ)でリーチ!	938	レイヤーセクションII
750	QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡	814	卒業S	875	ファイターズヒストリー・ダイナマイト	939	レクイエム (仮称)
751	クワイムウェブ	815	速攻生徒会 (仮称)	876	ファナリスト	940	ロックマンX4
752	グランディア	816	SONIC R(ソニック アール) (仮称)	877	FARADOON THE LEGEND of DRAGON CASTLE	941	RONDE~輪舞曲~
753	GRANDREAD	817	ソニック・ザ・ファイターズ (仮称)	878	ファルコムクラシックス		ワールド・エボリューションサッカー
754	クレイジー イワン	818	ソロ・クライシス	879	ファンズフォルム		
755	黒の断章	819	DARK SEED II	880	ファンタズム		
756	GAME-WARE Vol.5	820	ダービースタリオン (仮称)	881	V.R麻雀 (仮称)		
757	ゲーム日本史~天下人秀吉と家康~	821	だいすま	882	FAKE DOWN		
758	激闘おったまがえる(仮称)	822	大戦略 STRONG STYLE	883	フォトジェニック		
759	激突甲子園	823	タイムボカンシリーズ	884	プライマルレージ		
760	幻想水滸伝		ボカンと一発! ドロンボー 完璧版	885	ブラドルDISC Vol.4 黒田美礼		
761	御意見無用-Anarchy in the NIPPON-			886	ブラドルDISC Vol.5 藤崎素彦		

表5 セガサターン ソフト名(1997年6月20日まで)

3	格闘アクション	114	ギャラクシーファイター	276	餓狼伝説3-遥かなる闘い-	476	THE KING OF FIGHTERS'96
33	バーチャファイター	118	闘神伝S	302	バーチャファイターキッズ	498	FightingIllusion K-1 GRANDPRIX・翔
35	バトルモンスターズ	123	バーチャファイター2	312	ワールドヒーローズバースフェクト	533	クリティコム
42	~制服伝説~ブリティファイターX	158	ストリートファイターZERO	338	ファイティングバイパーズ	545	アドヴァンスTV.G.
54	バーチャファイター リミックス	162	NINKU-忍空~強気な奴等の大激突!~	346	ストリートファイターZERO2	553	サイバポッツ~フルメタル マッドネス~
62	STREET FIGHTER リアルバトル オン フィルム	167	ロボ・ビット	347	リアルバウト餓狼伝説	573	神風拳
81	水滸伝	171	ヴァンパイアハンター	361	闘神伝URA	611	グルーヴ オン ファイト
81	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	179	水滸伝武~風雲再起~	394	サムライスピリッツ 新紅郎無双剣	620	D-XHIRD
110	ドラゴンボールZ 真武闘伝	212	THE KING OF FIGHTERS'95	405	FIST	639	わくわく7
113	X-MEN	215	モータルコンバットII 完全版	457	ウルトラマン光の巨人伝説		
		273	ライズ オブ ザ ロボット2	460	FIGHTERS MEGAMIX		

次ページへ続く➡

CONTINUE ZOKU TO HOU!! REPORT!!

3D演出をふんだんに盛り込んだ 2Dシューティング

THUNDER FORCE

サンダーフォースV

発売日	7月11日	C/D枚数	1枚(スペシャルバック2枚)
発売元	セガ	複数プレイ	1人用
開発元	テクノソフト	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	6800円(スペシャルバック7800円)	バックアップメモリー	30・プレイデータ、キー設定、ハイスコア
ジャンル	シューティング	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

2Dと3Dを融合させたシューティングとして甦った「サンダーフォースV」(以下「V」)。今号はシステム面をおさらいすると共に、開発スタッフへの直撃インタビューを敢行!

新システムをひっさげて帰ってきた 「サンダーフォース」シリーズ最新作

メガドライブで好評を博した「サンダーフォース」シリーズの第5弾。従来のシリーズ同様、横スクロール型シューティングの形態をとっているが、キャラは全てポリゴンで作成され、3Dによる演出が施された。また、オーバーウエボンやハイテンポボーナスといった新システムも導入されている。



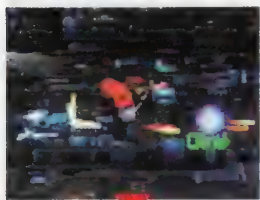
敵の攻撃は回避し、自機を保護する

攻防一体のオプション兵器「クロー」

クローとは、自機周囲をクルクル回転している青白い発光体。特定の敵を倒すことで入手可能なこの兵器は、最大3つまで装着できる。装着後は、クロー自体からショットが射出されるため、自機のショットパワーは強化されるのだ。

クロー自体は基本的に無敵であり、敵弾から自機を守るシールド

的役割も持っている。だが、後述するオーバーウエボンを使用するたびに、徐々に変色しながら縮小していく。縮小過程は4段階に分かれており、最小段階で敵弾にあたると、クローは消滅する。ただし、小さくなったクローは、一定時間オーバーウエボンを使用しなければ元の大きさにまで回復する。



クローを持ったキャラクターを攻撃すれば、クローが入手可能な状態になる



クローは使用すると徐々に縮小していき、最終的に元の大きさにまで回復する

すばやい攻撃で高得点を獲得

敵の中には、出現と同時にタイムゲージが表示されるキャラクタがいる。ゲージが表示されているのは、ほんの2、3秒だが、この間にその敵を倒せば、通常より高い得点(最大16倍)に設定されたハイテンポボーナスを獲得できる。

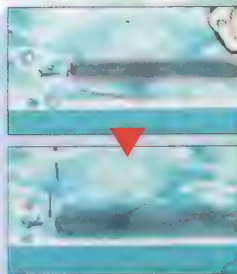


最強の攻撃力を有する「オーバーウエボン」

クローを装着していれば、通常ショットの強力版であるオーバーウエボンが使用可能。また、自機には、最初2種類のショットが用意されているが、特定の敵を倒すと、さらに3種類のウエボンを装備できる。ただし、集めたウエボンを使っているときに自機が破壊されれば、そのウエボンはなくなる。

WAVE

鐘害物を貫通して飛んでいくワイド型ショット



FREE RANGE

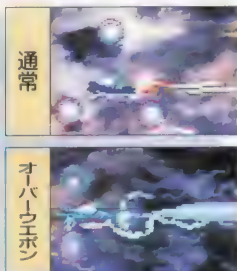
緑色のワイヤーフレームの範囲内に近づくと敵を攻撃



TWIN

通常

最初から装備されている最も基本的なショットだ



BACK

最初から装備されているショット



HUNTER

敵の動きを追尾するショット



佐世保直撃!

「サンダーフォースV」完成記念 開発スタッフが語る「V」制作秘話

「V」完成を記念して、開発スタッフの方々にインタビュー取材を敢行。「V」完成に至るまでに起

こった、制作裏話の数々をテクノソフト開発部の新井直介、武藤将樹の両氏にお伺いしたぞ。

試行錯誤を重ね続けた「V」

——ようやく「V」がサターンで発売されるわけですが…。

新井 実は、最初の原版は去年の暮れにできていたんですよ。ところが1月でしたかねえ。PSで「レイストーム」が出たじゃないですか。それまで「V」はレンダリングキャラ中心で進めていたんですけど、やっぱりポリゴンだねと。

——「レイストーム」の存在はかなり大きかったわけですね。

新井 家庭でああいう業務用STG（シューティング）が遊べているのを見せられては…。家庭用STGの「サンダーフォース」（以下「TF」）としては、負けてられないというか、そんな気持ち

「TF」が3D化してしまう流れもありました。が、それは強引にストップをかけましたよ。（新井氏）

がありました。でも、「V」と「レイストーム」ではゲームシステムが違います。単純に3D化すればいいというわけではなかったの。

——完全に3Dにしようとは？

新井 一時期ですけど「TF」が3D化してしまう流れもありました。が、それは強引にストップをかけましたよ。やっぱり「TF」は2Dだよなと。結局、ゲームをどういう形にするか、多くの時間を試行錯誤に費やすことになりました。3月になってやっと1面ができたんですよ。

ボリュームを増し爽快感を追求

——「V」になって、今までの「TF」と一番違っているところは

どこでしょう？

武藤 演出面も含めた爽快感の追求です。ゲーム自体のテンポが、ドンドン早くなっていくようにしていますから。

新井 そのわりに、プレイ時間は「V」よりも長くなっているんですよ。もう、これ以上は長くできないっていうくらい。

——「IV」であったサンダーソードがなくなって、オーバーウエボンとハイテンポボーナスが加わりましたが、これはなぜ？

武藤 前作のサンダーソードは、一般の人には使いづらかったの。それを克服するために、今回はクローをいっぱい出して、サンダーソード的な快感をみなさんに味わってもらおうと。それでオーバーウエボンを採用したわけですよ。

——新ウエボンのFREE RANGEは、使うのにかかりの慣れが必要ですね。

武藤 操作にクセがありますからね。FREE RANGEは、ゲームに

慣れて敵の配置を覚えた人達がハイテンポボーナス狙いで使ってるんじゃないでしょうか。その局面に応じて武器ごとの有利不利が出てくるので、いろんな武器を使って遊んで欲しいですね。

——システムだけでなく、ストーリー・演出面にも力を入れているようですが？

新井 ええ。ただ、画面上の表現だけでは、ストーリーの意味がわからないという人もいます。一応、補足的な説明をCDの中にオマケで入れていますので、パソコンユーザーの方は、それを見ていただくと設定がわかっ

ておもしろいかもしれませんね。

——オープニングデモをみると、「IV」の自機ライネックスが出てきますが、それもゲーム中に関係してくるんですか？

新井 舞台が宇宙に移って、ライ

スタッフイチ押し!

STAGE1~3の見所は？

今回は普段とちょっと趣向を変え、インタビューに答えてもらった武藤氏に各ステージの見所を語ってもらった。以下は全て氏のコメントだ。

STAGE1 No Blue

一番苦労した点は、海中に出てくる水蛇です。中ボスなのに、関節の数は大ボス並にありますから。カメラの動きにも凝ってます。



●中ボス以上の関節数に驚かされた水蛇

STAGE2 WOOD

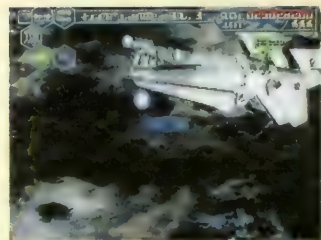
このステージは、やっぱりサルみたいな動きをする中ボスかな。木の枝をヒョイヒョイと伝わっていく仕種を見て欲しいですね。

●一見するとエイリアンのようだが、動きは完全にサルそのものだ



STAGE3 Human Road

お気に入り、ボスの第1形態ですか。速射砲を撃つときに、足元に進入されないように弾をポロポロ落とすんですが、ああいうお間抜け（笑）なところがいいかな。



●手を伸ばして自機をワシづかみにすることもあるステージ3のボス

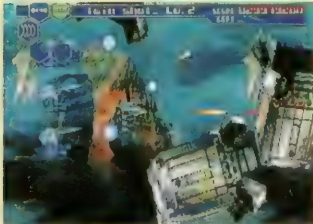
●第1形態のときは、弾をバラバラと打つだけで、足元に進入しないように弾を落とすこともありますが、このボスの攻撃としては珍しい

スタッフ
イチ押し!

STAGE4の見所は?

ステージ4で想い出深いのは、中ボスのピットジャグラー君ですか。こいつはとても弱いんですよ。地下に潜っていくシーンで出てきて、侵入者であるガントレットを排除しようと必死に試みているんですけど、なかなか排除でき

なくて(笑)。そういうバタバタしているところがいいかな。後はボスの動き。飛行形態からロボット形態への変形とかですね。ロボット形態時の滑らかな動きは、ちょっとした格闘ゲームみたいな感じが入ってます。



①スタート直後に迫り来るのは、敵編隊と巨大なコンテナ



②巨大なワッカを潜り抜けると、アラームが発動し、敵が後方から出現



③ボスに潜り、中ボス 戦いの開始後、敵が出現

サンダーフォースV

④障害物を潜り抜けて、進んでいくシーンもある



ステージボス「ガーディアンズ ナイト」



ネックに遭遇するシーンがあるんですよ。詳しいことは言えませんが、今回は、前作をプレイした人が“おおっ!”と思うような演出も入っていますよ。

懐かしのBGMも収録

——同時発売のスペシャルパックの内容はどういったものに?

新井 メインは、『IIDM』『III』『IV』のテクノダンスリミックスバージョンです。十数分に及ぶ曲が3曲入っています。

——ということは、曲が途中で変わりながら繋がっていくとか?

新井 そうです。“Best of Thunder Force” という曲名で、中身は3~4曲をノンストップアレンジにしています。全部で40分くらいあります。オマケの『III』『IV』のアレンジを合わせると、全部で70分を超えていますからね。

——ステージ1には一部『III』の曲が入っていましたが。

新井 ええ、ちらっと。あと、“TAN.TAN.TA.TA.TA.TAN”とか(笑)、懐かしい曲もあります。

次に出るのは『VI』、それとも…

——出す出さないの会社の決定はおいといて、『サンダーフォースVI』についてはどうお考え?

もし『VI』を作るなら『II』から『III』になったときぐらいの、変革を成し遂げたいです。(武藤氏)

武藤 もし『VI』を作るなら『II』から『III』になったときぐらいの、大きな変革を成し遂げたいですね。それぐらいのことをやらなければ、ユーザーの方も我々開発も納得がいかないですから。

——なるほど。『TF』初期からかかわってこられた新井さんは?
新井 今まで、そのタイトルを作ったときは、次を作ろうと思ってなかったんですよ(笑)。「II」を作ったときも「III」を作る気は絶対無かったし、あそこで完結させたつもりでした。

——でも『IV』は出ちゃった?

新井 ええ。ノリ的には「III」でおしまいだっんですけど、ユーザーの方からの反響が凄くて。“ぜひ続編を!”って言われると、こっちは“う〜ん…”(笑)って考えてしまうから。まあ各スタッフそれぞれ感想が違うと思うんですけど、私個人としては1作1作が完結していると考えたい。この続きは続編で、っていう考えはあまり好きではないので。もしあるとすれば、今武藤が言ったように、新しい変革を目指しての続編っていうのができるのであれば、

それはそれでいいのかもしれないし、その方向で次作を作るっていうことはあるかもしれない。といっても、今は次をどうするか、全然考えていないんですけど(笑)。

——本当ですか?(笑)

新井 本当です(笑)。

——昨年お伺いしたとき、STGのテクノとして一連の『ゴールドバック』や『ハイパーデュエル』、『プラストウインド』といったSTGを出し、その集大成として『V』を発売するとの話を伺ったんですが、『V』が完成した今、その方向性は今後どうなります?

新井 私はスタッフに『TF』じゃない、新しい看板になるようなSTGを作ろうや”っていうような話をするんですよ。『TF』の枠から離れた、今のスタッフがやりたいSTGを作ったらいいんじゃないかと、そう思っています。

——では、現場の最前線にいる武藤さんはどう?

武藤 良くも悪くも続

編モノはイメージに囚われてしまいますから。そういう殻から抜け出せるような作品を作りたいですね。

——では、最後に読者へ向けて一言お願いします。

武藤 サターンにおける『TF』っていうものを楽しんで頂けたら。ただ、それだけです。

新井 『TF』のおもしろさのエッセンスである、ウエポンチェンジや期待させる演出とか、今までの『TF』らしさは十二分にできていると自負しています。『TF』の続編としては外していません。そこはぜひ見て欲しいところですね。

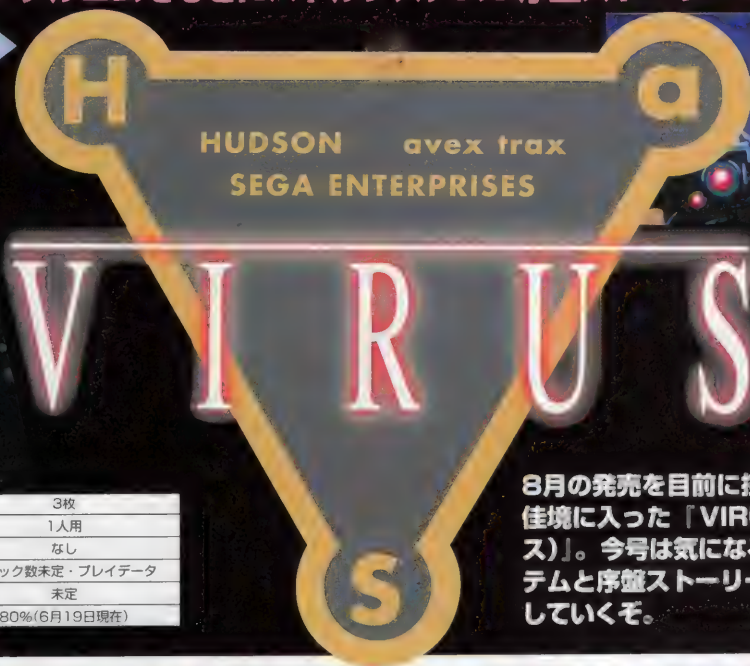


⑤次の作品は完全に未定とのこと。テクノソフトが放つ、第2の『TF』になり得る作品を期待したい

CONTINUE ZOKU TOU!! REPORT!!

いよいよ完成目前!

サンプルロムをもとにバトルシステム&序盤ストーリーを詳細報告



発売日	8月22日	CD枚数	3枚
発売元	ハドソン	複数プレイ	1人用
開発元	ハドソン	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	6800円	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	アドベンチャー	コンテンツ等	未定
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	80%(6月19日現在)

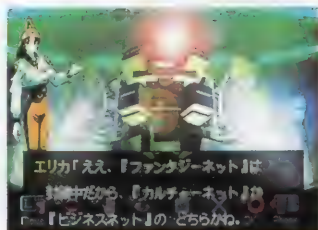
ウイルス

8月の発売を目前に控え、開発も佳境に入った「VIRUS(ウイルス)」。今号は気になるバトルシステムと序盤ストーリーを徹底紹介していくぞ。

System

アニメとCGを融合させたハイブリッドグラフィック

その特徴的なゲームシステムもさることながら、美しいグラフィックも魅力のひとつといえる『VIRUS』。「ハイブリッド」を基本コンセプトに、CGIによる背景とアニメーションで描かれたキャラクターを合成させるという手法を採用している。それぞれの持ち味をいかし、世界観をあますところなく表現しているのだ。

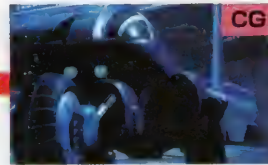


①情報収集や謎解きなどのアドベンチャーパートは、アニメ+CGの「ハイブリッド」画面で展開する

アニメーション



融合させる...



②アニメーションとCGの融合で、より立体的な画構成が可能なのだ

ストーリーはアニメで

『VIRUS』に登場するキャラクターはすべてアニメーションで描かれる。キャラクターの持つ表情やしぐさといった、CGでは表現しにくい部分を表現するためだ。CG画像による敵モンスターのメカニク的な雰囲気とは対照的といえる。



③ストーリーパートはアニメーションで展開する

アニメーション

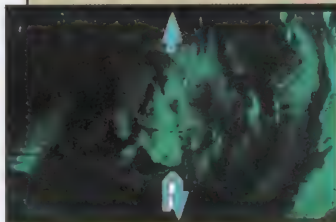
また、シナリオの節目になる重要なポイントではアニメーションムービーが流れるようになっているのも見逃せない。もともとアニメ用の企画からできあがった作品だけに、そのクオリティは高い。



④重要なポイントではアニメーションムービーが流れる

アドベンチャーパートはCGで

アドベンチャーパートでは、画面上に出るカーソルを操作しながら必要な情報を集め、ストーリーを進めていく。場所を移動する場合は3D視点になるのだが、このときグリッド(小部屋)がわかる



⑤アドベンチャーパートはCGで展開する

Computer Graphics

マップを見ることができるので、自分の現在位置を確認しながら進むことができる。また、特筆すべきはその高度なCG画面。写真ではわかりにくい洞窟の壁面から湖の水泡にいたる細かい部分までもクリアに画像化。世界観がバッチリ伝わってくる秀逸なデキだ。



⑥洞窟の壁面から湖の水泡にいたる細かい部分までもクリアに画像化

©HUDSON SOFT

Battle

ついに見えたバトルシーン! POS (Push Only System) で操作が簡単に

「VIRUS」のバトルはPOS (Push Only System) というコマンド入力方式で進行していく。コマンドが各ボタンに振り分けられているというもので、下の写真にある8種類が使用できる。

HPポイント (ヒットポイント)

サージが持つ精神力のこと。RPGなどにおけるヒットポイントにあたり、攻撃を受け続けてこのゲージが0になるとバトルに負けたことになる。「リフォーム25」などのアイテムを使って回復させることができるが、1回のバトルが終了すると、次のバトルまでに最高値に戻る。

これによって武器選択やアイテム使用などの、バトル中のすべてのコマンド入力が瞬時に行えるというわけだ。わずらわしい部分を排除し、リアルタイム性を重視した画期的なシステムといえるだろう。

戦闘で役立つアイテムは「ビデオフォン」で

バトルで使う弾薬やアイテムはアドベンチャーパートで手に入れることもできるのだが、「ビデオフォン」でショップを呼び出せばある程度のは手に入ってしまう。そのとき必要になるのがお金に相当する「クラスタ」で、通常モンスターとのバトルで勝利すれば手に入るぞ。

アキラダ幣	x1	200M
ウチナンゴ	x1	200M
マグナム弾	x1	500M
丸銃弾	x1	1000M
一輪車	x1	1500M
ネットボム	x1	3000M
ネットフラッシュ	x1	300M
水田建設工業社株	x1	1400M
APの回復が早くなる		CL 4250M

①ショップはなかなかの品揃え商品には株券なんかもあったりして

APポイント (アクションポイント)

バトル中での行動回数を示す。各コマンドにあるようにバトル中、サージのすべての行動には消費APが設定されている。このゲージが0になるか、消費APに満たない場合は行動できないのだ。何もなければ自動的に回復していくが、アイテムで一度に回復させることもできる。

Lボタン Move (残りAP全消費)

エスケープ (逃走) できるが、当然失敗することがある。ボス戦では自動的に失敗する。

Xボタン Arms (3AP消費)

武器変更ボタン。ナイフ、プラスター、ショットガン、電磁ピアシングの4種類を選択できる。

Yボタン Bullet (3AP消費)

弾薬変更ボタン。所持している弾薬であれば、バトル中何回でも変更可能だ。

Zボタン Shield (4AP消費)

「SHIELD OPEN」と表示され、押すたびに敵の攻撃を1回だけ防ぐことができる。



Aボタン Item (5AP消費)

アイテム使用ボタン。体力回復や特殊武器の使用、味方モンスターの召喚などが行える。

Bボタン Cancel (AP消費なし)

キャンセルボタン。開いたウィンドウをやめたいときに使用する。なおAPは消費しない。

Cボタン Fire (トリガー時3AP消費)

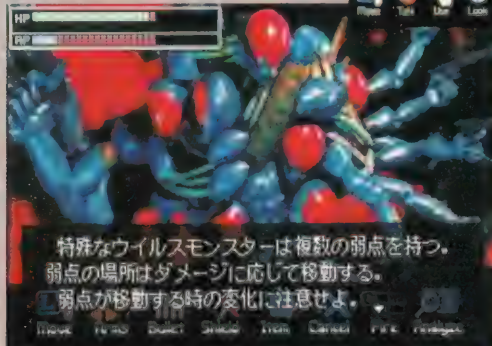
ウィンドウが開いた状態では項目の決定、それ以外では武器のトリガーに使用する。

Rボタン Analyze (AP消費なし)

バトル中にこのボタンを押すと、敵モンスターの分析データが画面下に表示される。

CHECK! ボスキャラには弱点があるのだ!

ボスモンスターには通常モンスターとは異なり、それぞれ2~3カ所の弱点になるポイントが設定されている。この弱点に攻撃を命中させないと効果的にダメージを与えられない。ボス戦ではやたらめったら攻撃しても全然通用しないということなのだ。



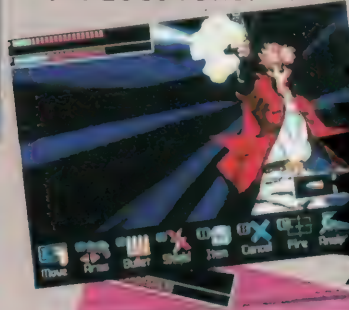
ボスモンスターの弱点は、アナライザーを使えばある程度認ることができる。が、攻撃のたびにたえず変化していくので、いろいろ試してみるしか方法はないかもしれない

攻撃毎にムービーが流れる

ボス戦の魅力は、CGレンダリングで描かれたボスキャラの動きもさることながら、ムービーバトルもその一つとして挙げられる。これは通

常モンスターとのバトルと異なり、互いに行動したあとに、ムービーが挿入されるというもの。プレイヤーの動きはアニメーション、ボスモンスターの動きはCGで表現されるぞ。

①交互に流れるムービー。特に敵ボスの動きは、モーションキャプチャーにより驚くほどキレイ



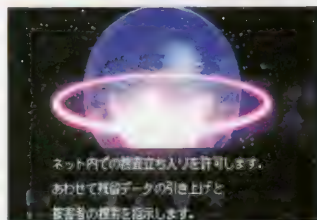
ムービーバトルが展開!!



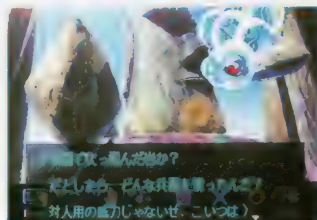
Story Infection

消息不明の兄を追い求めて ヒストリーネットへ

サージに与えられた初任務は、ウイルス反応が確認されたヒストリーネットの搜索。兄レオンが行方不明になった場所である。パートナーのエリカとともにネットへ入った2人が目にしたのは、激しい戦いが行われた痕跡と、ブルーメタル隊のヘルメットを身に付けたウイルスモンスターの姿だった。



ネット内での動き立ち入りは許可します。おわけて残留データの引き上げと感染者の検出を指示します。

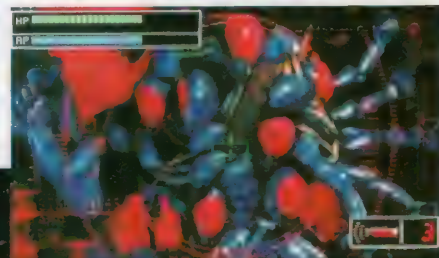


まさか、あれが敵のネット内



敵のウイルスモンスターもアムルへたかウヨウヨいる

ブルーメタル隊で死闘をともにした仲間たちがウイルスモンスターの正体と。たまたま、しかし、この中に兄レオンの姿は確認できなかった。



Blue Metal

謎の情報屋からウイルス潜伏のタレコミ

ヒストリーネットで成果を上げた2人を待っていたのは謎の情報屋「バイオレット」からのタレコミだった。

それによれば、ファンタジーネットにウイルスモンスターが潜伏しており、昨日の少女失踪事件と関連しているという。だが当のツァイネル社は事実を一切否定。業を煮やした2人は自らファンタジーネットへ捜査の手を広げる。



エリカ、ネオアスラ、サージとのコンビも安定してるかな？

関連にはアクセスできないはずの本館に通信が、フロアの仕掛け？

失踪した少女を救出せよ！～ファンタジーネット～

カルチャーネットとビジネスネットで集めた手がかりをもとに、ファンタジーネットへとジャンプする。そこには幻想的かつ広大な世界が広がっていたが、搜索の中

ひときわ怪しい湖を発見。「何かある」。湖底に潜ったサージに怪しい影が忍び寄る。

ワカママだけど、本当はいい子

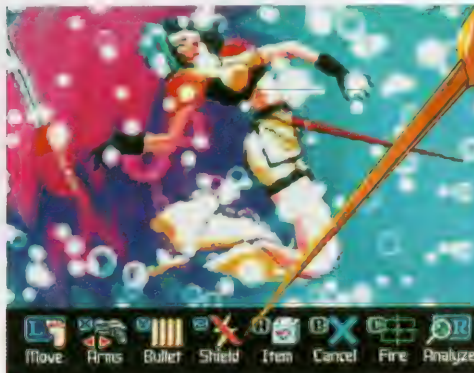


飛車もの湖原に分かれたネット内



意外な展開が...

湖底に現れたウイルスモンスターは失踪した少女だった。しかし感染率が軽度であったため、治療を施そうとする2人。そのとき電脳軍のゲイリー大佐が突然姿を現し、少女を「ニューク（完全初期化）」してしまうのだ。



少女はウイルス感染していた。非道な結果が待っていた。

暗い影を落とす「レッドクロー」の存在

一応の決着を見た少女失踪事件だったが、別ネットでウイルス事件が発生したという通報を受け、休む間もなくビジネスネットへ。ゲイリー大佐の激しい捜査妨害の中、レッドクローという新種のモンスターの存在が明らかになる。

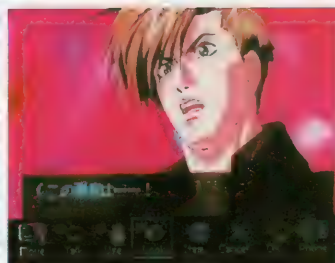


完全ニメチーメチー



ここでも捜査妨害をするゲイリー大佐。両者の罠にはまるはかりた

レッドクローと兄レオンの攻撃方法を調べることに矢張り



Story Infection

ウイルス事件のカギを握る情報屋 “バイオレット”はいったいどこに？

またもや“バイオレット”からのアクセスが入る。得体の知れない相手ではあるが、最初の情報は確かに事実であったし、今はこの情報源しかたよりがない。“バイオレット”は言う。「一連のウイルス事件の真相を知るのは、科学者マクノートン博士」だと…。

SCOWからの指令を受け、“バイオレット”の所在を突き止める



審議中の事件を含め、起訴容疑は75件。コンピュータウイルスをプログラムしたことで知られる

クリー「天才的な科学者であり、犯罪者、人工知能、遺伝子工学の権威として、火星史にも残る程の犯罪者です」

マクノートンの収監されている“電腦刑務所”へ

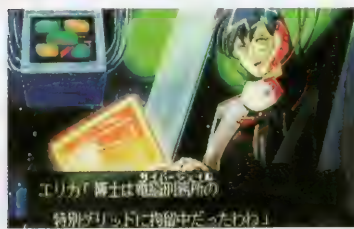
マクノートン博士がいる惑星コロニー「レムリア」へ。STAND 研究員アッシュの立ち会いのもと、ウイルス事件の真相を追及するが、事件の核心に触れるような答えは引き出せない。しかもウイルスが没入するようになったのは3ヵ月

前。1年前から監獄にいる彼にはアリバイがあったのだ。確固たる証拠を得られないまましぶしぶ監獄を後にする。



ダイバーを大量死させ、終身刑になってしまう

メロディ。AI（人工知能）である彼女はマクノートンの「作品」だった。プログラムはアッシュが行った



不敵な笑みを浮かべながら、サージとエリカを見透かした態度をとるマクノートン博士



地下ダイブポートの搜索

マクノートン博士の言葉どおり“バイオレット”の潜んでいる裏ネットへダイブするため、「ダイブポート」と「アクセスコード」を探すことに。この広大なコロニー内のどこかにあるという。



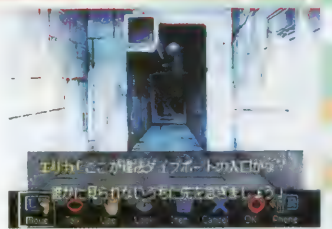
会う人会う人、みんなこんな感じ

コロニー内を搜索していると、突然こんな場所に



道標となるアクセスコードを入手

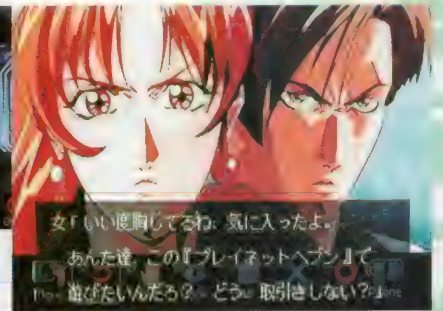
コロニー内の各グリッドで情報を集めていくうちに、念願の裏ネットへのアクセスコードの入手に成功する。しかし、ダイブポートの入り口にはチンピラ連中がたむろして、2人の行く手をさえぎっていた。ある条件で取り引きすれば、ここを通してくれるというのだが、はたして…。



やっとのことでダイブポートへの通路を発見。しかしここからが…



チンピラの言いがかりに梅然とする2人、一触即発の危険な状態



いよいよ裏ネットへダイブ！

ダイブポートへ入ろうとした矢先、エリカがチンピラの一味にからまれてしまう。しかしそこに登場したシェリーという謎の女性の助けを借りて、その場を何とか乗

り切ったサージは、エリカを現実空間に残し、“バイオレット”が身を潜める裏ネットへと単身ダイブするのであった。



謎の女性シェリー。エリカとは旧知の仲であるらしいのだが

は着目めのような場所にあるダイブポート。見つかりにくいはずだ



CONTINUE ZOKU TO HOU!! REPORT!!

青春アドベンチャーになって帰ってきた!

「ふかふか」が



虹色の青春



虹野沙希といっしょに「私立きらめき高校」の17日間を体験

おなじみ「ときめき」の個々のキャラにスポットを当てた「ドラマシリーズ」。全部で3作用意されており、記念すべき第1作目のヒ

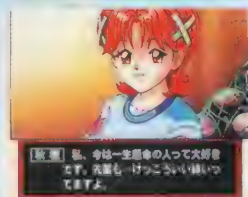
ロインとして選ばれたのは、「ときめき」で特に人気の高い虹野沙希。プレイヤーはきらめき高校で彼女と同じ時間を過ごすのだ。



虹野 約束…したよ?

◎涙ぐむ沙希ちゃんに、思わずもらい泣きしそう。いったい何があったんだ? その答えを知りたいければ実際にゲームをプレイすべし!

◎沙希ちゃんと過ごす、私立きらめき高校での青春の貴重な17日間。Xマークでもつけていく楽しみながら、1日1日をプレイしていこう



【配置】私、今は一生懸命の人って大切ですよ。笑顔も、けっこういっしょにいますよ。

◎新キャラみのりちゃん

MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
X	X	X	X	X	X
X	X	X	X	X	X
X	X	X	X	X	X
21	22	23	24	25	
28	30	1	2		

ときめき メモリアル ドラマシリーズ vol.1

「虹色の青春」も発売日まであとわずか。今回は発売まで待ちきれない人のためにシステムやストーリーなど、ゲームのすべてを総ざらい。「早く虹野さんに会いたい!」というファンの心の渇きが少しでもいやせますように。

発売日	7月10日	C/D枚数	1枚
発売元	コナミ	複数プレイ	1人用
開発元	コナミ	対応周辺機器等	シャトルマウス
価格(税別)	4800円	パック7.7メモリー	68・プレイデータ
ジャンル	アドベンチャー	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

「一生懸命なあなたは、いつも私に元気をくれるの!」

おなじみの3択も健在 コマンド選択方式のアドベンチャー

ゲームはコマンド選択方式での進行となる。画面内の人物や背景などにカーソルを当てると「見る」や「話す」などのコマンドが表示され、それを選択することでゲームは進められる。そのほか、「ときめき」本編でおなじみの3択も健在。相手の問いかけに対して、どの選択をするかで女のコの対応が微妙に変化するぞ。

①教室の前の方には詩織ではないか



①あんまりじつこく質問して沙希ちゃんに嫌われないようにね



①呼ばばちゃんと来てくれる。これも幼なじみの人徳か？

おーい、詩織！

青春ドラマを彩る登場人物たち

魅力的な登場人物たち。ヒロインの虹野沙希はもちろんのこと、チャーム的な女のこそろい。中でも注

目すべきは新キャラ、秋穂みのり。そのほか、藤崎詩織をはじめ如月未緒などおなじみのキャラも登場だ。

虹野沙希

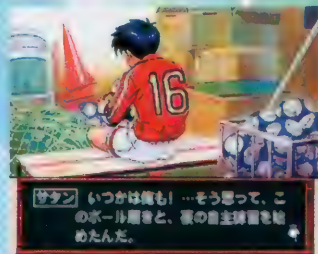
サッカー部のマネージャー。一生懸命な人を見ると応援したくなる。ちなみに彼女の作る弁当「虹弁」は全校男子生徒憧れのマト。

秋穂みのり

高校1年にして、沙希と同じくサッカー部のマネージャー。先輩の沙希を強く慕っている。そのためか、主人公に対しては妙に冷淡。

サッカー部のレギュラー目指して練習、練習！

主人公はサッカー部のレギュラーを目指す高校2年生。クラスメイトであり、サッカー部のマネージャーでもある虹野沙希に密かに想いを寄せている青年だ。そんな彼は、毎日の猛練習にもかかわらず、新レギュラーの選考からまれてしまう。沙希の支援のもと、レギュラーへの夢を捨て切れない主人公は、かすかな望みを胸に抱きながら猛練習にはげんでいく。



①レギュラーになれず落ち込む主人公 泣くな、明日があるさ



①最初は主人公を毛嫌いするみのりちゃん。彼女との雪解けの日はくるのか？

①沙希ちゃんのはげましを受けたからには、もうがんばるしかないんじゃないの？



栗林みえ

「'96コナミときめきティーンズコンテスト」でグランプリを受賞した栗林みえがゲスト出演。設定などはすべて現実と同じ。

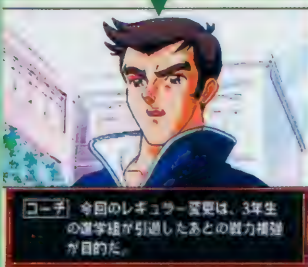


①ゲームの中でのみえちゃんとお話をできるー



沢渡くん

コーチ

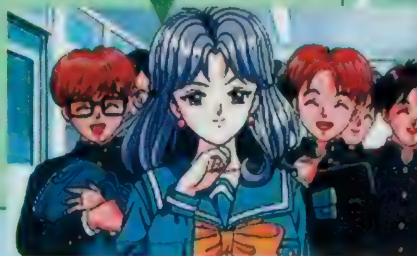


①サッカー部の鬼コーチ。でもこの人に認められないとレギュラーにはなれないのだ
②そのほかおなじみのキャラも多数登場！ 鏡さんの「そうよね、みんな」もバッチリ？！



①レギュラーの座を奪った憎いやつ

おなじみのキャラも！



恋にクラブに勉強にと青春している高校生の日常生活

プレイヤーが体験するのは、4月18日から、サッカー部の対抗試合のある5月4日までの17日間。ここでは、基本的な1日の流

れを追いかけてみよう。沙希との恋を成就させ、サッカー部のレギュラーを目指すには、やはり毎日の積み重ねが欠かせないのだ。

●放課後

クラブが始まるまでのひとときは、学校中を歩きまわられる。図書館や体育館など、女のコは決まった場所にいる。お目当ての女のコのところへ行って話しかけよう。



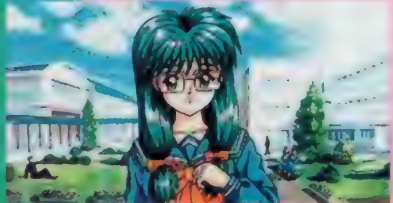
虹野 あー！今、来たばかりなのに！

①何も話さず立ち去ると悲しい顔をされる コメンネ、優美ちゃん



コメンネ ロボの顔かたちを見たくて聞いてるのよ！

②何やら話しかけた美



③女子は決まったクラブにいるだけで話しかけよう

●クラブ活動

女のコと楽しい会話を楽しんだあとは、サッカー部の練習が待っている。ただし、補欠選手はフィールドの外でボール拾い。練習時間は、レギュラー組が終わったあとのわずかな時間しか残されていない。ただしどれだけ上達したかがストーリーにも影響してくるだけに、手抜きはできない。練習のあとの、グラウンド整備とボールみがきは毎日欠かさず続けている。



④補欠はボール拾いの毎日、きびしい



⑤補欠の練習時間は少ないよ！

●夜練

学校での練習だけではとても足りない。夜は神社で練習をして技術の向上にはげむのだ。毎日真面目に練習に打ち込んでいれば、そのうちいいこともあるかもね。



⑥夜の練習は神社でやるよ！

●自宅

1日の終わりは、自分の部屋でほっと一息。電話をかけることも可能。好雄から情報を収集するもよし、女のコとの会話でその日の疲れをいやすこともできる。



⑦音楽も聴くことができるぞ

ストーリーを盛り上げるイベントの数々

恋にクラブにとイベントの種類は盛りだくさん。「ときめき」には欠かせない休日のデートをはじめ、おなじみキャラによる、フ

ンなら思わずニヤリとするようなヒトコマも。新キャラ秋穂みのりとのやりとりも見逃さないぞ。さあ、沙希と青春しよう！



虹野 ああ、お弁当あるんだけど一食べない？



虹野 大丈夫？ 劇にしてて、

①あー あここれの「虹弁」がついに食べられるのか？！

②心配そうに話の沙希ちゃん 伊集院の気になるぞ

③ときめきなら休みの日は何といってもデート。はすむ会話を沙希ちゃんをリード。ハッチリ決めようね

④ときめき本編では考えられなかった。夢のような3ショット。こんな趣向が随所に施されている

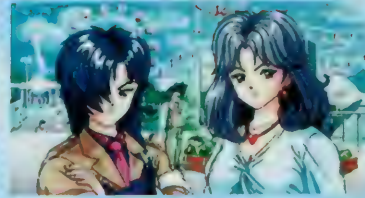


休日はやっぱりデートだね

今日、楽しかった？ 今日楽しかったよ 好雄がうるさくてつかれたでしょ？



虹野 虹野さんが？



⑤おー、世にもすさまじいツーショット、間違ってもダブルデートなんてイヤ

プレイの思い出をともに アルバムモード

「ときめき」本編と同じように、1度ゲームをクリアしたあとは、「アルバムモード」でそれまで体験した数々のイベントシーンを、写真として保存しておくことができる。虹野沙希がアルバムを見ながら、懐かしい思い出を回想するという形をとっている。アルバムをすべて埋めるまでは、ゲームはやめられないね。



虹野 あ、これ、あのリちゃんね？ かわいい、ふつふつしている、気配が...

⑥アルバムに追加されている



虹野 おお、お、おに見てもう一つ、過去の思い出アルバムね



虹野 ふふ、この時は大変だったよね。

いつでも元気ハツラツ! 虹野沙希役菅原祥子インタビュー

虹野沙希を演じるのは、おなじみの菅原祥子。「ときめき」のイベントなどで、常に会場からひとときわ高い歓声をあげている彼女。その人気のヒミツに迫る。虹野沙希の魅力も語っていただいたぞ。

虹野沙希と菅原祥子の交差するところ

——「虹色の青春」で虹野沙希を演じられての感想は？

菅原 沙希ちゃんって、今までは元気元気していた女のコだったんですけど、今回は女のコらしい部分がいっぱい出てきて、それがうれしかったです。その辺で今までの沙希ちゃんとは、ちょっと気持ちが変わったのかな、という気はしますね。恋する女のコっていう感じ。だから今回は演じる上でそこは強く意識しました。でも、そのほかは特に何も変わっていないかな。みんなの沙希ちゃんです。収録のときもいつものように「あ、今日もまたきたよ」という、親しい友達に会いにきたような感じで、自然に演じることができました。私、歌でも舞台でも、ものすごく緊張してしまうほうなんですけど、沙希ちゃんに関しては、すんなり演じられますね。

沙希ちゃんがどうのこうのって頭で考えることはなくて、私が感じたままです。それは最初のころから変わらないです。

虹野沙希との共通点

——沙希ちゃんのお付き合いもかなりになりますね。

菅原 沙希ちゃんは「私が、私が」というような、自己主張の激しいタイプじゃなくて、いつも誰かを見守っているタイプですね。そういうところが好きです。それに彼女って、まわりの人がホッとするような女のコです。私も、自分がものすごく落ち込んだりしているときに虹野さんを演じていると、「ああ、「こんなじゃダメだ。私も彼女のようにがんばろう」とって思えるんです。

——沙希ちゃんとの共通点はありますか？

菅原 どうなのでしょう。わりと近いところもあるかもしれませんが。私は沙希ちゃんみたいにマネージャーではなくって、中学・高校時代とバトミントン部に所属していて、部活に明け暮れていたんですけど、スポーツって、勝つか負けるかの世界です。その中で「がんばろう。みんながんばればどうにかなるよ」とって、いつも考えていたのは、沙希ちゃんと似ているかもしれません。今でも、その考えは変わっていません。仕事にしろなんにしろ、いいかげんにするんじゃないって、練習したり稽古すれば必ず報われるから、とにかくがんばろうという気持ちです。



元気はどこからくるのか？

——いつも元気いっぱいの菅原さんですが、その元気はどこからくるのですか？

菅原 実は前にも同じ質問をされたことがあって、そのときは反射的に「頭からきてます」と答えてしまい笑われたことがあるんです。いま改めて考えてみると、きっと私を取り巻く環境からきているんでしょうね。まわりのみんなのおかげで、自由に仕事ができるし、私生活もいつもenjoyしてるかな？ 大人になっちゃうと、妙なところで我慢したりして、疲れたりすることが多くて、よく落ち込んだりするんですけど、私には、支えてくれる友人がいるし家族もいる。まわりのみんなに愛情を与えられてここまで来れたんです。それで、私はこんなにもらっているんだから、みんなにもあげたいっていう気持ちになれるんです。

それはファンのみなさんとの間においても変わりありません。ファンのみなさんが待っているから、ファンのみなさんがこのゲームを楽しんでくれているから、と思うと元気が湧き出てくるんですよ。それにファンレターを読んでいると、落ち込んでいるヒマなんかありませんしね。みんなからパワーをもらっている感じがします。その点で私にこんなに元気の源をくれた虹野沙希には感謝しています。今年の夏に「コナミ CLUBdb」のイベントで全国6カ所をまわるんですけど、そのときは、みんなにパワーを送ってあげたいです。みんながそれぞれ元気を分け与えようというですね。

——最後に、これからゲームをプレイされる方に一言。

菅原 恋した沙希ちゃんを見てね。エンディングに近づくほど主人公に対する想いを募らせていく沙希ちゃんは、ほんとにカワイイですよ。



菅原祥子

虹野沙希役で人気ブレイク。声優のみならず歌に舞台にと大活躍。今一番演じてみたいゲームのキャラは「少年」とか。

7月24日発売

「虹色の青春」
テーマ曲 「出会えて良かった」

「虹色の青春」のテーマ曲、「出会えて良かった」が7月24日に発売される。菅原さんによると「この曲を聴くと「虹色の青春」の各シーンがばあっと頭に浮かんできます」とのこと。ゲームではエンディングに使用されており、虹野沙希ファンでない人にも聴いてほしい。定価1020円（税込）、コナミレーベル/キングレコードより発売される。



◎沙希ちゃんへの想い、心ももたせたい。歌もダンスも、虹野沙希ちゃんに負けないか？ しつとすすめてと聞きたいな。

「恋する沙希ちゃんを見てほしいです」

CONTINUE ZOKU HOU!! REPORT!!

ゲーム最大の魅力「仙窟育成」に鋭く迫る!

せんくつがつりゅうたいせん

仙窟活龍大戦 カオスシード CHAOS SEED

いままでは世界設定を中心に紹介してきた「仙窟活龍大戦カオスシード」だが、今回はこのゲームの最重要要素ともいえる「仙窟作り」にスポットを当てて解説していくことにする。ダンジョン育成シミュレーションとして、最大限に練り込まれた本作の全貌をとくと見よ!

発売日	9月26日	C D 枚数	1枚
発売元	ネバーランドカンパニー	複数プレイ	1人用
開発元	ネバーランドカンパニー	対応周辺機器等	未定
価格(税別)	未定	バックアップメモリー	未定
ジャンル	シミュレーション	コティニュー等	未定
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	35%(6月20日現在)

奥の深いシステムをチャートで解析 これが「カオスシード」の進め方だ

ダンジョン育成シミュレーションという珍しい形態を取る「仙窟活龍大戦カオスシード」。多数の部

屋からなる仙窟(ダンジョン)を作成し、そこから得たエネルギーを瀕死の大地に注ぎ込む——。ゲ

ームの流れ、目的は左記の通りだが、作品自体が他に類を見ないのであるためか、文章だけではやや内容が掴みづらいところがある。そこで、以下に基本的なゲームの進行をチャートで示してみた。1つのシナリオを通して、主人公が何をなすべきかが、おぼろげながら見えてくるはずだ。

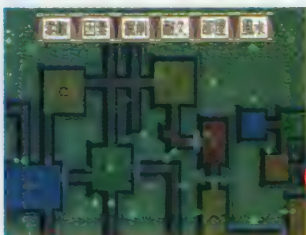


●奥が深いだけに最初はシステムが理解しにくい「仙窟育成」部分

STEP 1

部屋を組み合わせて仙窟を作成

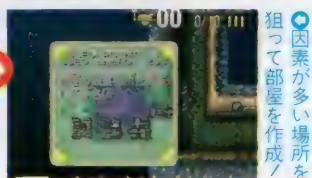
まず最初になすべきことは、大地に眠るエネルギーを取り出すための下地作り。エネルギーの素(因素)が多く埋まっている場所を事前に見極めて、因素をエネルギーに還元する性質を持つ「生産部屋」を作成する。これがすべての始まりだ。



●仙窟を上から見た画面。点のあるところに因素が埋まっている

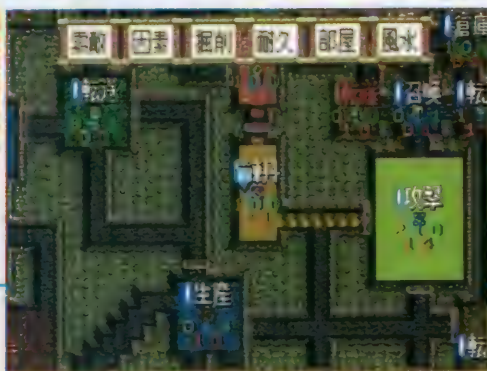
部屋には各自機能がある

エネルギーを産み出す生産部屋は、大地の復活に不可欠な存在だが、そればかりを作るワケにもいかない。生産部屋が最大限の生産力を発揮できるための環境の整備、外敵との戦闘の準備など、やることは多いのだ。そこで役立つのが他の7部屋の存在。目的に応じて的確な配置をすれば、仙窟育成が一層はかどるぞ。



●因素が多い場所を狙って部屋を作成! の各部屋が絶妙に配置され、まさに小型要塞と化している

機能的な仙窟を目指せ!



作成できる部屋は8種類

●大地の回復をするために必要なエネルギーを作り出す。最も重要な部屋の一つ	生産	●部屋の機能強化や、仙窟を召喚する際に必要な物資「仙丹」を作り出せる部屋	練丹
●主人公を多方面で支援する「仙獣」を召喚し、パートナーに迎え入れる部屋	召喚	●主人公を仙窟内の離れた場所に転送できる。仙窟が広くなると必要になるぞ	転送
●侵入してきた敵をいち早く察知して、プレイヤーに伝える「レイドー部屋」	索敵	●仙窟への侵入者を震を仕掛けて攻撃! 孤軍奮闘する主人公とともに闘う部屋	攻撃
●プレイヤーがゲッツしたお宝を、大事に格納することができる、倉庫部屋	倉庫	●埋もれているアイテムを掘り出す機能を持つ。うまくすればスコイお宝も?	掘削

仙窟を荒らす敵との壮絶バトル!

大地の復活という重大な使命を帯びた主人公としては、さっさと必要なエネルギーを溜め、仕事を終わらせたいところ。だが、洞仙の悪い噂を聞きつけた“洞天軍”が仙窟に攻め込んでくるため、主人公は彼らの相手をしなければならぬ。彼らを撃退するためのこちらの切り札は、異世界の住人である“仙獣”の召喚。仙獣は12支をモデルにデザインされており、かわいい姿とは裏腹に強力な術で主人公をサポートしてくれるのだ。



●強靱な肉体と一撃必殺の力を持つ、攻撃型仙獣

●手持ちの羽が特効的傷ついた仙窟を修理してくれるタイプだ

●子供ながらも戦闘力に長ける。仙丹の運搬も得意



●多くの仙獣の先頭に立ち、侵入者と闘ってくれる、リーダー型仙獣だ



●仙獣は、主人公とハーティを組むだけでなく、単独行動もできるのだ

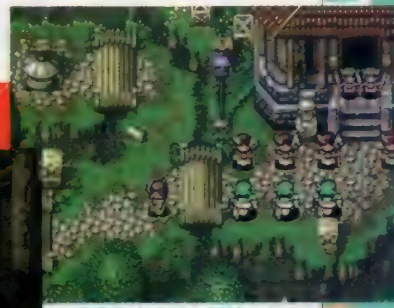
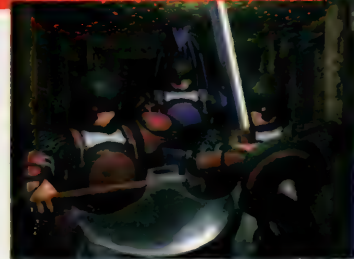


●戦闘は得意ではないエネルギー運搬タイプの仙獣

●回復タイプの仙術を得意とする、知生派仙獣



仙獣VS洞天軍!

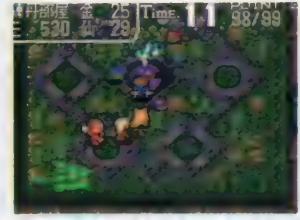


●●主人公たち洞仙という存在を、地下に潜って悪事を企む悪者とみなし、仙窟に攻め込んでくる洞天軍

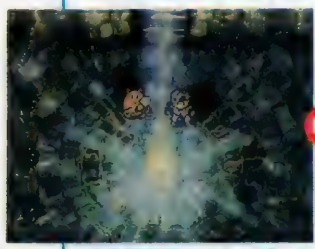
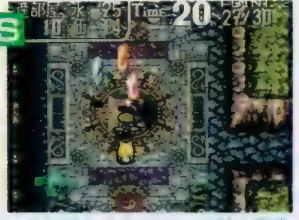
STEP 2 溜まったエネルギーを大地に注ぐ

生産部屋を作ることで、エネルギーが作り出されるのだが、ただエネルギーを作らせるだけでは大地は枯れたまま。部屋が産み出したエネルギーは、プレイヤーが回収し“龍穴炉”と呼ばれる場

所へ注ぎ込むことになる。龍穴炉とは文字通り、仙窟から地中へとエネルギーを注ぎ込むための穴。生産部屋と龍穴炉の往復を繰り返す地道な努力の末、大地は少しずつ本来の力を取り戻していくのだ。



●各部屋はエネルギーの他にもさまざまな物資を生み出す。仙獣を召喚する際に必要な仙丹(左写真)なども、仙窟育成に必要なもののひとつだ



●●龍穴炉にエネルギーを与えた瞬間、強力な波動が一気に地中へと流れ込む



STEP 3 エネルギーを得て大地が復活!

地道に仙窟を育成し、少しずつエネルギーを与えていくと、地上の緑が徐々に生い茂っていき、洞仙としての活動の成果を確認することができる。こうして、各シナリオ規定の量のエネルギーを注ぎ込み、大地が完全復活すると、その土地での洞仙(主人公)の役割はひとまず幕を閉じることに…。

まさに瀕死の状態だ



だが、いくら主人公が大地を回復したところで、一般人の洞仙に対する悪い印象は変わらない。かくして洞仙への誤解は解けないまま、別の平行世界のシナリオでも、誰にも頼まれず、誰にも敬われずに、活動を続けることになる…。



●緑が増え、洞仙としての活動がカタチになってきた

緑がよみがえった!!



●そして完全復活! 一面に広がる緑が最高に心地よい

※画面写真にSと表記のあるものは、スーパーファミコン版のものです。

仙窟より 愛をこめて♥

第3回 おおつき べるの



—聞いた?

じゃあやっぱり
雷漢將軍の
命令かしら

何の洞仙、
ついに賞金が
かかったらいわよ

ガサ!



仙窟にて……

洞仙様、今日は
本格的に仙窟を
作りましょう



老師は
どうしたんだ?

いや、後から
来るとおっしゃん
でが!……

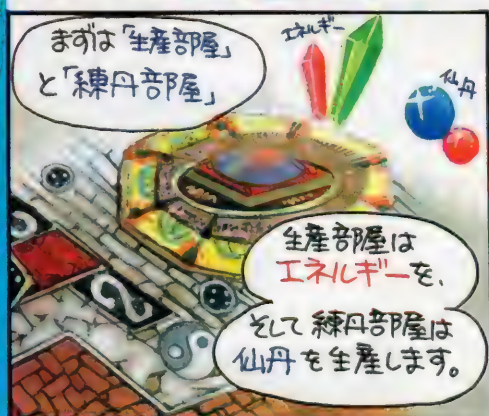
……
迷ってるな……



とらえず!最初は
この老師の仙窟で
部屋の説明を
しましょう

こもおさない
仙窟が機能しな
くなってしまいますから

しっかり覚えて
くださいな



まずは「生産部屋」と「練丹部屋」

生産部屋は
エネルギーを、
そして練丹部屋は
仙丹を生産します。



「清算部屋」と
「練炭部屋」ね

無視
無視



次は「索敵部屋」です
仙窟内に侵入者が
いたらチェックできます

…あれ



洞仙様!!! となりの
「倉庫部屋」に敵の
反応が出てます!!!

ええ、
なんだぞりや
仙窟で誰でも
入れるのかよ!!!!

と、とらえず
確かめ
ない……



あッ



あんたこなた所で
何してんだ!?!?

賞金稼ぎの
鈴蘭よ、覚えて
おいてね♥ 今度からも
金目のもの倉庫に
入れておいて♥



……賞金
稼ぎい——?!

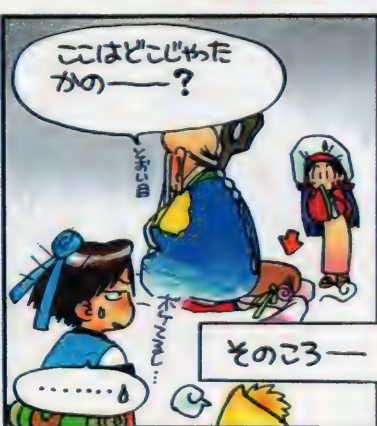
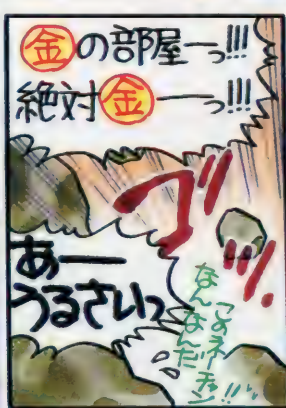
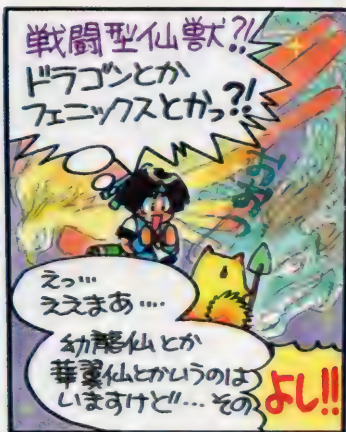
どうも賞金首の
洞仙さがしに
来たんだ「けど」
見付からなくて



これがけっこう
いい男なのよー

船戸先生、努力しました。(笑)

お尋ね者になってしまった新米洞仙人だが……



金目目のくらんだ(?)玲蘭に助けられはしたものの、新米洞仙は相変わらずのポケぶり。ふ(ためいき)。

CONTINUE ZOKU TO HOU!! REPORT!!

サンプルROMの読みがわがゲームの面白さを



恐怖の大魔王降臨だ



桃太郎道中記

人気急上昇中の『道中記』。シリーズ合計500万本を誇る『桃鉄』シリーズの最新版は、みんなでワイワイ騒げて遊べるテーブルゲームだ。今回は、入手したサンプルROMを基にした誌上プレイを読んで遊んだ気分になってね。

発売日	9月25日
発売元	ハドソン
開発元	ハドソン
価格(税別)	6800円
ジャンル	テーブル
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	4人交代
対応周辺機器等	マルチターミナル6
バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	70%(6月19日現在)

江戸時代の味がミックスされて『桃鉄』パワーアップ!

『桃太郎電鉄』の舞台が江戸時代になって帰ってきた。ゲームの目的は、指示された都市に向かってサイコロを振って移動し、各地の物件を買って収入を増やすこと。途中の危険はお札をうまく使って乗り越える。『道中記』はただの移植ではなく、お札、イベントなどがパワーアップされ、CDならではの機能も加わっているのだ。



◎背景にも美しく描かれたキャラがいろいろなアクションを起こすのだ

国外も江戸時代らしく変化

『桃鉄』では、行くことのできた海外はハワイ、エロマンガ、グアム、サイパンだったが、『道中記』ではこれらの場所へは行けなくなり、代わりに鬼が島、竜宮城、釜山、樺太、唐、高砂(台湾)に行けるようになっている。そのほか

にも新宿が浅草に変更されていたり、平泉が追加されていたりと江戸時代に則して変わっているぞ。物件も鷹狩り場やそり場、かんざし屋など、江戸時代らしいものが多数取りそろえられているのだ。



◎海外へは船で移動。行き止まりが多いので目的地になるとぴったり止まるのが難しく、苦労するぞ

◎樺太の物件は海産物中心。増資を行えば利益はますます上がるぞ

古き良き? イベントの数々

『桃鉄』にあったイベントも江戸時代バージョンに変化している。サッカーは蹴鞠(けまり)大会と名を変え、1対1のPK対決をするのだ。また、悪行を振るうボンビー

一大魔王とは、メカボンビーRXに変わって、カラクリ研究所で買った轟鉄(ごうてつ)号が対決するのだ。そのほかにも新しいイベントが満載されているのだ。



◎お金を払って蹴鞠組の後援者になると、11月に鞠を使ったPK合戦ができる。サドンデス方式だぞ



◎ボンビー大魔王が出る前に、カラクリ研究所で対戦兵器を買っておこう。でも負けることもあるのだ



◎江戸の貸し店舗の物件を持っていると、瓦をはり替える費用を請求される。拒否すると…



◎でたな、ボンビー大魔王。長年のうらみ、今こそ晴らす時!

目的地	樺太	
持ち金	21億160万円	
くら井屋	1000万円	50%
くら井屋	1000万円	50%
太マス料理屋	3000万円	20%
太マス料理屋	3000万円	20%
市場	1億両	10%
ソ錦工房	10億両	5%
産物加工所	20億両	2%
産物加工所	20億両	2%

『道中記』を誌上プレイ！ 目指せ日本一の大富豪

ここでは新しく追加されたシステムやイベントを紹介しながら、実際のゲームの流れを追っていきましょう。基本ルールは大好きな『桃鉄』と同じだが、知らない人でも簡単にプレイできるようになっている。また、CDの恩恵として、ボンビー大魔王の声にデーモン小暮、きじた・小悪魔の声に丹下桜など、声優陣が豪華に登場しているのだ。



①せちがらい人は「江戸っ子モード」で大金を動かしてみよう

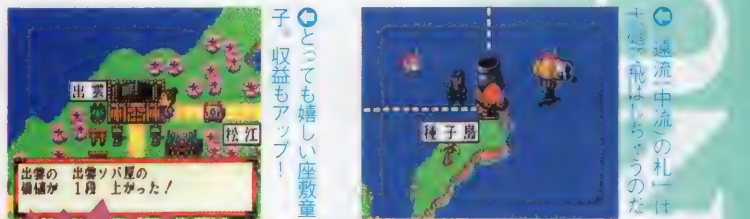
ボンビー 最大の敵が登場!?

このシリーズ最大の敵は何といってもボンビー。貧乏神に取りつかれると、物件を勝手に売られたり、お札を倍の値段で買ってきたりしてしまう。さらに、ボンビー大魔王に変身してしまったらさあ大変。画面が暗くなってシリーズ中最大の悪事を働きまくるのだ。



おふだ うまく使って一発逆転

お札は札売り場で買ってきたりイベントで手に入れたりすることができます。ほかのキャラを島流しにしてしまう「遠流(中流)のお札」や、物件を独占している町の物質



ゴール さあトップは誰でしょう

プレイ年数を終えたらよいよエンディング。食品、工業、農林の三賞が発表された後、日本一の道中記王? が表彰されるのだ。順位発表や獲得金額の移り変わりも見られる。1度終わったら人数、プレイ年数などを変えて再びチャレンジ! すべての物件を買い占めてみるのもいいかも。



スタート 目的地目指して出発

プレイヤーは徒歩や船、時にはお札を使って目的地に向かうのだ。物件がある都市に止まったら、財布と相談して買ってみよう。その都市すべての物件を買い占めたら、その後の収益は2倍に跳ね上がるというボーナスがあるのだ。



遊技場	5億円	10%
遊技場	5億円	10%
花火屋	10億円	2%
浮世総屋	20億円	2%
浮世総屋	20億円	2%
よろず屋	40億円	2%
よろず屋	40億円	2%
よろず屋	40億円	2%

②物件を買い占めれば収益は2倍! 高い物件なら効果もアップだ



③今までの『桃鉄』と同じく、桃太郎が月の初まりを教えてくれる

イベント お金の損得に一喜一憂

目的地に1番最初に到着するとたくさんの報奨金がもらえる。また、物件を持っていると定期的な収入のほか、まれに臨時収入を得

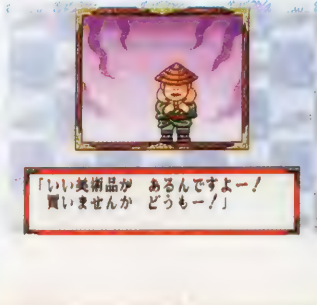
られることもある。だが、スリに会うと持ち金が半額にされてしまうし、あやしげな美術商が商売しに來たりするので注意が必要だ。



④目的地に1番のりなら住民は大歓迎。おまけにお金でもらえちゃう



⑤むむっ、どう見ても怪しげな美術商登場。本物がニセモノか、どっち?



CONTINUE ZOKU HOU!! REPORT!!

戦闘シーン シナリオ紹介

完成間近



ランフォード

士官学校を主席で卒業し、26歳という若さながら連邦の將軍の地位を授かっている知勇兼備の将。また、士官学校で同期だったウィラーの才を早くから見抜いていた。

士官学校の同期生
そしてライバル

ウィラー

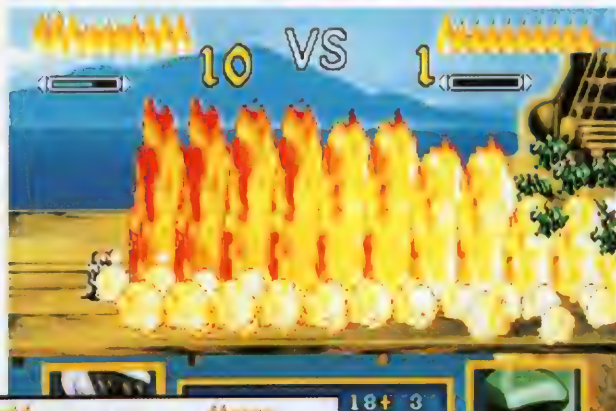
カコンシスの提督。常に現状を把握し、2手、3手先を考える頭脳派。しかし、剣の腕は3流以下。ランフォードが士官学校を主席で卒業したのに対し、ウィラーは落ちこぼれと言われていた。

画面狭しとキャラが動きまわる 迫力の2D戦闘アニメーション

以前に本誌で紹介した2D戦闘シーンは、まだ開発バージョンであり、今回紹介する画面が正真正銘の「IV」の戦闘シーン。

前作の戦闘が、3D空間でせわ

しく行われたのに対し、本作は左右のユニットが同画面でぶつかり合うシンプルなものになっている。しかし、画面をフル活用した演出効果の迫力が増しているのだ。

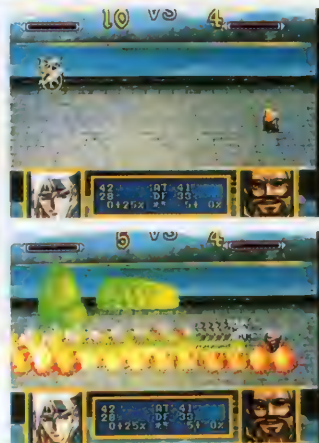


○リックキーの攻撃が敵兵を散々に蹴散らす。ハデな演出効果で大迫力の戦闘シーン



○背景の描き込みにも注目。草原の上で本当に戦っているようだ

○○ランディウスとバルク將軍の一騎打ち。すさまじい技の応酬



ラングリッサー IV

発売日	8月	CD枚数	1枚
発売元	日本コンピュータシステム(メサイヤ)	複数プレイ	1人用
開発元	キャリアソフト	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	5800円(スペシャル版6800円)	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	シミュレーションRPG	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	95%(6月18日現在)

編集部にもマスター(ほぼ完成版)ROMも届き、発売までいよいよ秒読み段階となってきた『ラングIV』。今号では、さっそくマスターROMから取り出した2D戦闘シーンと中盤のシナリオ11~13を紹介しよう!

因縁の対決と初対決 戦況一変・シナリオ11~13

レーゲンブルク連邦王国の元帥、ギザロフの野心により始まった連邦とカコンシス王国の戦争。カコンシスは、これまでアルダ

ン、ランフォードの2将軍に攻め込まれるが、身を寄せていた主人公ランディウスとウィラー提督の活躍で、これを撃破する。

シナリオ11「カコンシス湾の攻防」

2度敗れた連邦は、海からクルーガー将軍が、陸からバルク将軍がカコンシス王都に攻め入る作戦に出る。しかし、クルーガーの船団は、謎の魔術師が起こした嵐により、壊滅状態になってしまう。



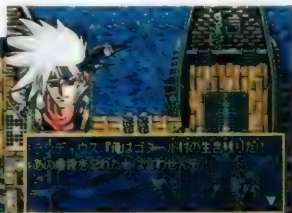
○嵐を呼ぶ謎の魔術師。彼の目的は一体何なのだろうか？

海戦

養父の仇であるクルーガー将軍との因縁の対決。

船上での戦いになるため、戦いの場は必然的に狭くなり、密集戦が繰り返される。敵兵力は、渡

り板の前に槍兵、その後方に魔法兵が控え、飛兵と水兵が支援にまわり、クルーガーが広範囲魔法を唱える。また、数ターンすると背後から敵の援軍が現れる。



- ついにクルーガーとの因縁の対決。以前は手も足も出ない状態であったが、今は違う
- クルーガーとの距離がそう遠くないため、魔法攻撃を受けやすい。また、その逆もしかり

シナリオ12「大追撃戦」

ランディウスたちがクルーガー軍を退けたため、バルク将軍は被害が出る前に撤退を開始する。

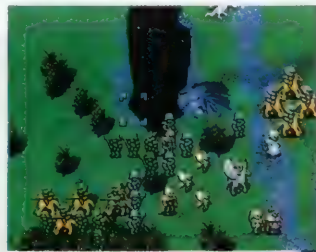
しかし、カコンシス軍としては、この好機を見逃すはずはなく、ランディウスたちが追撃を開始する。

宿敵

サンマーロウ山中に迷い込んだバルク軍を、ランディウスたちが急襲する。逃げるバルク、追うラ

ンディウス。攻守が逆転した因縁の対決が再び始まる。

戦闘開始当初は部隊が密集しており、すぐに戦闘状態になるが、バルクは北をめざして逃げるだけ。数ターン経過すると、エミリーとランディウス、ウィラーとセリナが共に援軍として駆けつける。



- 敵部隊とは密集戦になる「3すくみ」を考えないと、アツという間に部隊が全滅することに…
- 階級にこだわるバルクに喝を入れるエミリー。あまりの迫力にバルクもタジタジになる



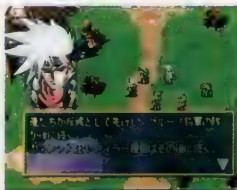
- ランフォードとウィラーは士官学校の同期生。ランフォードが提督の地位に昇りつめた理由を問うと、ウィラーは遠回しに答える。そこで、すかさずアンジェリナがツッコむ



アンジェリナのツッコみ

シナリオ13「エドベリー溪谷の戦い」

たびたび連邦軍を退けたため、調子に乗ったカコンシス王が連邦に攻め込むと言い出す。ウィラーらが反対するが、王は聞かない。無謀とも思える、連邦王国への遠征を開始するカコンシス軍。



○連邦に攻め込むにあたっての作戦が伝えられる



○20ターン以内にクルーガーを撃破せねばならない



○カコンシス軍の部隊は、ここを突破しない限り、連邦への遠征は失敗の運命を覚悟で攻撃する

- でも、やっぱりトルネード魔法のエンジンになってしまう

難所

斥候（偵察）部隊として先行するランディウスたちの前に、突如クルーガーの部隊が現れる。

細く長い吊り橋上で、因縁の対決が再び始まる。マップの性格上、進軍は困難だが、ぐずぐずしていると橋を落とされてしまうのだ。



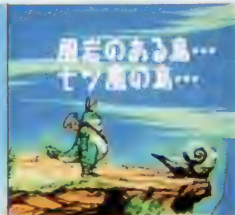
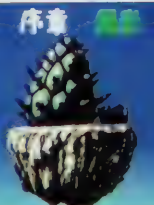
○こちらの情報ももれている？



七ツ風の島を冒険して素敵な物語を作る

プレイヤーであるカーブ博士の目的は、黒い風によって失われた「七ツ風の島物語」を自らの行動によって作り出すことだ。しかし、やみくもに行動しても物語は作れない。物語は章分けになっており、各章の初めにはそのタイトルが表示される。そのタイトルをヒントにして行動していくわけだが、一見何の関係もない行動が先に進むカギになることもあるため、思いがけない展開になることも。

カーブ博士
生まれる



トゲトゲのサナギから生まれたカーブ博士。生まれたばかりでも、赤ん坊というわけではないらしい



洞の口のような入口がある



島の中での
いろいろな出来事



〇〇いろいろな住人と出会い、話をしていくことで、物語は進んで行く

冒険のあと 本ができる

各章のイベントが終了すると、絵本の精が物語を挿し絵の入った絵本にしてしてくれる。しかし、この本には行動したことだけが書かれているわけではない。ゲーム中ではよくわからなかった行動が文章化されることで意味がわかったりと、プレイ後にも楽しめる内容になっている。

〇すぐに入力したので、1秒間になったみたい

〇しばらく待つてみると、じっくり考えたことに

いろいろな出来事...

次々とわかった! 不思議な世界の秘密

雨宮慶太氏が長年温めてきた『七ツ風〜』。今回は、その世界観を楽しむためのゲームシナテムを見ていこう。

発売日	今秋	CD枚数	1枚
発売元	エニックス	複数プレイ	1人用
開発元	ギプロ	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	未定	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	アドベンチャー	コンティニュー等	未定
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	65% (6月17日現在)

CONTINUE
ZOKU TO HOU!!
REPORT!!

七ツ風の島



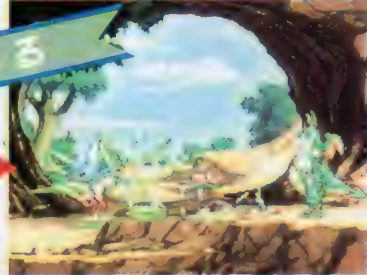
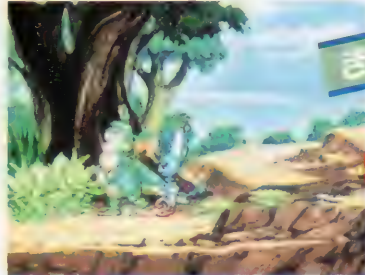
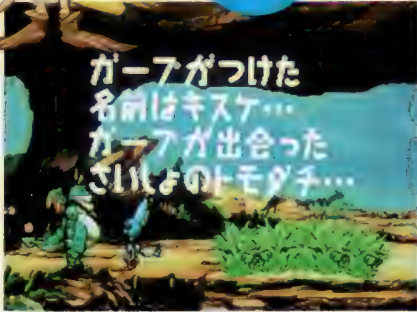
出会うトモダチ 頼りになるトモダチ

キスケ

ゲーム序盤でこそガーブ博士は1人だが、先に進むとかわいらしくも(?)頼もしい、3人のトモダチ

チができる。この3人はそれぞれ違う能力を持っており、邪魔な草を切ってくれたり、岩を壊してく

れたり、先に進む手助けをしてくれる。ただ連れて歩いているだけでも、ガーブ博士の行動に一喜一憂の反応を見せてくれるので、愛着もわくというものだ。



〇〇邪魔な草もこのとおりバツサリ。切る動作も何パターンもある

●キスケとの出会い、どうすると友達になれる?

●口から衝撃波(?)のようなものを出して、巨大な岩でも砕いてくれるロクソウ



ロクソウ

どぶ

こわす

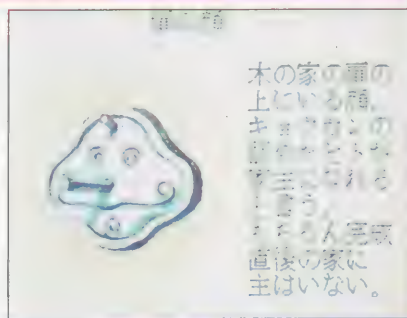


クリオン

●耳を回転させ、飛ぶクリオン。博士がつかまえてくれる。

不思議なものたくさん 集めるのも楽し

このゲームには集める楽しみがある。その一つはアイテムコレクション。思わぬ場所に木の実や虫といったアイテムが隠されており、その見つけ方も様々。純粋に「探す」という楽しみだ。もう一つはガーブ博士の家にある、この島の住人に関する辞典「風獣記」。この風獣記には未完成の部分があり、島の住人と会話したり、友達になったりすることでその内容が追加、変化する。



●初めから情報が書かれていることも

●ヘンな虫捕り機で虫を捕らえるガーブ博士



●こんなヘンな虫捕り機で虫を捕らえるガーブ博士

物語

セツ風の島からの贈り物

右にある、3つのグッズをプレゼント。希望者はハガキに住所、氏名、希望のプレゼント名を明記の上、P.117の住所の「セツ風」係まで。締め切りは7月10日必着。当日消印有効です。

ポスター 4名	テレカ 2名	1名
		

なんだこりや?

CONTINUE ZOKU HOU!! REPORT!!

ルームメイトのキーポイント イベント内容をキ ャ ャ ャ

ルームメイト

ROOMMATE

～ 涼子 in Summer Vacation ～

この夏、涼子ちゃんと一緒にすごせるのはたったの1週間。
その間に起こりうるイベントを新着ROMからピックアップ。
声優インタビューやプレゼントのサービス付きだ!!

発売日	今夏	C D 枚数	1枚
発売元	データム・ポリスター	複数プレイ	1人用
開発元	ROOMMATE PROJECT	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	シミュレーション	コンテンツ等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	65% (6月18日現在)

2人で綴り上げる

前作からのシステム変更によって イベント密度が大幅UP!!

前作ではソフト起動時、自動的にイベントが始まるようになっていた。もちろん今作にもあるが、さらに、涼子を探して起こるランダムイベントが用意されている。そのため移動システムも、より親切なものに変更されたのだ。



◎ たくさん会話して、より深くわかり合いたいね

家の中の移動もよりスピーディに

移動システムは前作のムービーによる移動から、間取り図の中から行きたい所をダイレクトに選択して行うようになった。臨場感は薄れたが、より多くのイベントに出会えるようになったぞ。



◎ 前作は臨場感を優先したリアルな移動だったが、遅かった

涼子ちゃんを探して
家中歩き回れ!!



◎ 移動先を選択するカーソルはプレイヤーの姿として描かれている。どんどん移動して、より多くのイベントに触れ、キミの胸いっぱい涼子の思い出を作ろう

※「◎」と印されている画面は、前作「ROOMMATE～井上涼子～」のものです。

夏休み



涼子
小学校の頃までは大好
すべり台とかブランコとか、
まじで楽しかったな。
友達と毎日のようにあそんでた
子供の頃、すべり台とか、
ってたような



涼子
丘とか、小さな池もあってね。私が日本人だからか
もしれないけど、外国の基地って、あまり怖い感じ
がしなかったな。
外国の人が日本の基地を見ても、やっぱり、あまり
怖くないのかな?

ひと足お先に夏休み同居体験 家の中のイベントを誌上リプレイ

ドキドキイベント 1 涼子 in 書斎

涼子ちゃんを探して、普段はあまり用のない親父の書斎に足を踏み入れてみると…。あっ、いた！熱心に書棚を見てる。え、本をよく読むかだって？ ボクは、ちょっと見栄をはって「本の虫だよ」って答えた。涼子ちゃん「さすが～」だって。なんかいい気分。

ん？ あっ、だめだよ涼子ちゃん…。あ～あ、ゲームの攻略本見られちゃった。ハズカシ～。



①書斎はゲームのあるリビングの隣。ボクの攻略本置き場なんだ



②アメリカにある涼子ちゃんの家にもお父さんの書斎があるんだって。日本で書斎があるオクの家って結構贅沢なのかもね

プレイヤーと涼子だけの、甘くせつない思い出。それらを演出し生み出してくれるのは、もちろん数々のイベントだ。前作では、主に会話で成り立っていたが、今作

では、デートや散歩先などの変化に富んだ会話が用意されている。ここでは、家の中で涼子を見つけたとき起きるランダムイベントを2つ、リプレイで紹介だ。

ワクワクイベント 2 涼子 in My ROOM

涼子ちゃんの部屋をたずねてみたら、勉強の真っ最中だったみたい。ごめんね。ん？ なになに？ うおっ！ いきなり世界史の問題をだされてしまった…。でも少し自信あるんだもんね。フフン。それにしても難しい問題だなあ。さすが受験生、まじめにお勉強つてわけね。でも涼子ちゃんなら大丈夫。ボクなんかよりよっぽどしっかりしてるし。頑張ってるね。



①涼子ちゃんの部屋。さきほど出ていった時から変わっていない



②涼子ちゃんは日本の大卒を受験する予定。合格して、また一筋に住めたらうれしいな

いきなり世界史問題!?

涼子役 藤野とも子さんレコーディングインタビュー

今回、CD化の声が高かった前作のエンディング曲を含む「ROOMMATE」の初のアルバムが発売さ

れる。そこで、涼子役の藤野とも子さんでデータム・ポリスター代表取締役の眞行夫氏にお話を伺った。

やっぱり歌は心です

—今回のアルバムの内容は？
藤野 前作のエンディング曲と、今回のゲーム中に涼子が歌う曲が5曲それと涼子のニューヨークからのボイスレターが入ってます。ちなみにゲーム中に涼子が歌う曲は、ソフトをプレイする人が一緒に歌うことができるようになってるんです。だからアルバムにはカラオケも入ってます。練習して涼子と一緒に歌ってくれるとうれしいですね。あと「空港のテーマ」っていう曲では、自分の歌に自分でコーラスを入れてるんです。これは私のわがままでお願いしたことなんですけど、がんばった

曲なのでぜひみなさんに聴いてもらいたいです。

—どんな感じの曲ですか？
藤野 今回の涼子って髪の毛とか服装なんかから見ると、活発な感じになってますよね。だからというわけでもないんですけど、アップテンポの曲や優しいフワフワした感じの曲とか、さわやかな感じの曲になってます。こういった感じの曲がとても好きなので、歌うことができて本当に楽しかったです。

—前作から続けてプレイするファンにメッセージを。
藤野 前作をプレイした人は入り込みやすいと思います。前作でファンになってくれた人からの「涼子が好



①藤野とも子さん、収録中。前作より夫々声は、変わって来てるかな

きになりました」っていうハガキが届いたときは嬉しかったです。

—このあとの「ROOMMATE」はどうなるんでしょう？
眞 今回、涼子は夏休みにちょっと帰ってくるだけですね。これは前作の「始まり」からみて「終わり」ではないわけです。だから前作を1とすると、今回の作品は外伝的なものなので1.5の位置付けになるんですよ。他にも前作でいろいろやれなかったことを新たにプラスしたり、「これはゲームソフトじゃないんだよ」という所をもうちょっとゲーム寄りにしてみた訳です。それと、やっぱりお話は完結させなきゃ面白くないので、どっかで完結させたいとは思ってますね。

「ROOMMATE～井上涼子～」ヴォーカル集
虹をみた夏
●発売元：データム・ポリスター
●価格：2854円(税込) ●7月25日発売

涼子から愛のプレゼント♡
ここで突然、藤野とも子さんのサイン入りテレカを5名にプレゼント。希望者は、官製ハガキに住所、氏名、年齢、涼子への気持ちを書いて下のあて先まで送ろう。締め切りは7月10日必着だよ。
〒105 東京都港区東新橋1-1-16
TIM サターンFAN編集部
「涼子テレカがほしい」係
キレイな彼女を独り占めたい

ROCKMAN X4

ロックマンエックス4

今回は緊急入手したムービー画面と、現在明らかになっている4人の登場キャラを紹介する。

発売日	8月1日	CD枚数	1枚
発売元	カプコン	複数プレイ	1人用
開発元	カプコン	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	5800円(スペシャルリミテッドパック6800円)	バックアップメモリー	未定
ジャンル	アクション	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	90% (6月17日現在)

派手な必殺技と多彩な動きでおなじみの正統派アクション

今年で10周年を迎える正統派アクション「ロックマン」。本作はXシリーズの第4弾となる。前作との違いは、ゼロをメインキャラとして使用できること。前作はゼロでボスと戦えなかったが、本作では最後までプレイできるのだ。また、どちらのキャラを選択する

かで、各々のオリジナルストーリーが楽しめるぞ! 2人の今回の目的は、レプリロイド(人型思考が可能なロボット)で構成された軍隊「レプリフォース」が起こしたクーデターを鎮圧させること。力を合わせて狂ったレプリロイドを破壊するのだ!!

エックスとゼロをサポートする仲間たち

「X4」では前作でも登場したジェネラルとカーネル以外に、新キャラが登場する。敵の軍隊のオペレ

ーターであるアイリス。エックスにあこがれ、常に行動を共にする新人ハンター・ダブルの2人だ。

●敵であるゼロに命を助けられ、徐々に惹かれていく女性レプリロイド



アイリス

●アイリス、でもある「レプリフォース」の陸軍士官



カーネル



ジェネラル

●「レプリフォース」の最高司令官、すべての兵士から尊敬されている優れた人物だ

●直接戦闘には参加しないが、優れた情報収集力ですサポートする



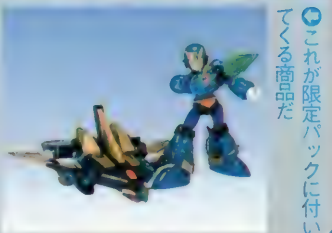
ダブル

●強力ビーム砲「エックスバスター」が主力武器
●ゼロの主力武器は背中に背負った剣「ゼットセイバー」。強力な破壊力で次々に敵を切り刻む



初回限定パックにはメガアーマーが付いてくる

今回「X4」の初回限定パックを購入した人全員に、もれなく「メガアーマー」セットが付いてくるぞ。このセットは現在お店では市販されていない、完全オリジナルのプレミアムグッズなのだ。品切れが予想されるので、確実に入手したい人はすぐに予約だ!



●これが限定パックに付いてくる商品だ

オープニングムービーついに完成

ついに「X4」のオープニングが完成した。エックスの真剣な表情から始まりゼロの厳しい表情で締めくくられたムービーは、これからの激しい戦いを予感させる。



CONTINUE ZOKUHO!! REPORT!!

BRAND NEW
SNOWBOARDING...



STEEP
SLOPE
GULLERS
G.S.S.

スノーボードスライダーズ



冒険心を追求する
スノーボードゲーム

発売日	10月	CD枚数	1枚
発売元	ビクターインタラクティブソフトウェア/バクイソフト	複数プレイ	未定
開発元	CAVE	対応周辺機器等	未定
価格(税別)	未定	バックアップメモリー	未定
ジャンル	スポーツ	コンテンツ等	未定
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	60%(6月18日現在)

早くスノボのシーズンが来ないかな~と思
ってるキミ。「SSS」の続報で一足先に
スノボ気分を満喫してみてはどうか?

「SSS」の世界へワールドライビング!!

華麗なトリックやスピード感と
いったスノボ本来の要素もさること
ながら、隠れた仕掛けやキャラ
クタなんかがたくさん用意されて
いるのも魅力のひとつ。とりあえ
ず細かい説明は抜き。クールなラ
イディングを見て、「SSS」の
世界を味わってくれ。そんじゃ、
フルパワーでいってみようか!



◎それぞれのライダーが違ったス
タイルを持っているんだ!



**FREEKY
STYL!?**

BowBOW



愛の絆を天使が結ぶ、
甘くせつない純愛ストーリー

エンジェル グラフィティ

あなたへのプロフィール

他機種版よりもさらにメッセージやグラフィック
が強力になった「～S」の魅力を徹底紹介するぞ。

発売日	7月中旬
発売元	ココナッツジャパン・エンターテインメント
開発元	ココナッツジャパン・エンターテインメント
価格(税別)	6800円
ジャンル	シミュレーション
対象年齢	全年齢
C/D枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	169・プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	95% (6月20日現在)

恋の行方は天使に聞け? 2年間の学園恋愛シミュレーション

高校2年の春から卒業までの2年間の学生生活を通して、5人の女の子との恋愛を経験していくシミュレーション。勉強や部活動、アルバイトなどのスケジュールを計画的に実行して、ステータスを上げたり、デートを成功させることで女の子の好感度は上昇していく。こうして、5人の女の子たちそれぞれのドラマを体験し、最終的に意中の女の子からの告白を受けることが目的だ。また、恋の行方や女の子たちの好感度は、天使のイヴがアドバイスしてくれる。

私にまかせて



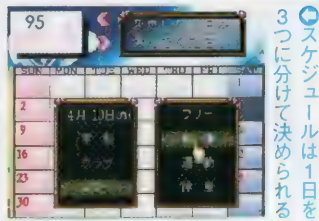
彼女が天使のイヴ
恋の相談にのってくれる

ステータス画面で各
値の上がりぐあいを確認



努力と根性で男を磨け!

1日が終わるごとに、自分の部屋にもどり、勉強や部活動などのスケジュールを決定する。また情報誌を読むことで、アルバイトやデートスポットの情報を得ることができる。デート代を稼ぐためにもアルバイトは不可欠だ。



スケジュールは1日を
3つに分けて決められる



野球部に入学した。運動部だけでなく、文科系のクラブもあるぞ



ファミレスでバイト。出勤日とバイト料は、情報誌でチェックできる

デートのお誘いは電話で…

女の子たちと仲良くなってくると、電話をかけてデートの約束を取りつけることができる。デートをOKしてもらえるかどうかは、好感度に加えてデートスポットが女の子の好みに合っているかどうかにかかっている。



友達や先生にも、電話をかけられるのだ

困った時の天使だのみ!?

気になる女の子との恋の進みぐあいや、自分に対する好感度は、天使のイヴに聞けば知ることができる。自分が知らない間に女の子を傷つけている、などとふだんの

様子からはわかりにくいことも教えてくれるのだ。また自分への好感度は、画面に表示されるそれぞれの女の子の表情を見れば一目瞭然だ。この好感度は、イベント発生の重要な鍵になっている。



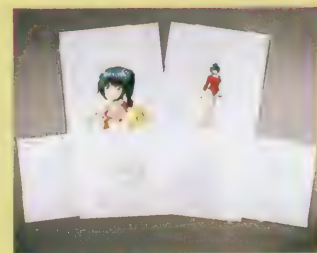
イヴにかかれば、誰の心もお見通し。好感度をたずねてみると…



どうやらまだまだのよった

サターンFAN読者に朗報! キャラ原画&セル画プレゼント

ここで、プレゼントのお知らせだ。ゲーム中で使われた、5人のキャラ原画(各キャラ2枚ずつ)にセル画もつけて、1名様にプレゼントするぞ。希望者はハガキに住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、下のあて先まで。しめきりは7月10日。なお、発表は発送をもってかえさせて頂きます。
〒105 東京都港区東新橋
1-1-16 TIM サターンFAN
編集部「エンジェル原画」係



制作者の熱意が伝わってくる原画の数々。他では決して手に入れることのできない、レアなアイテムだ

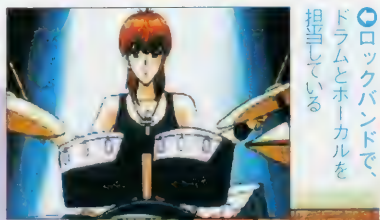
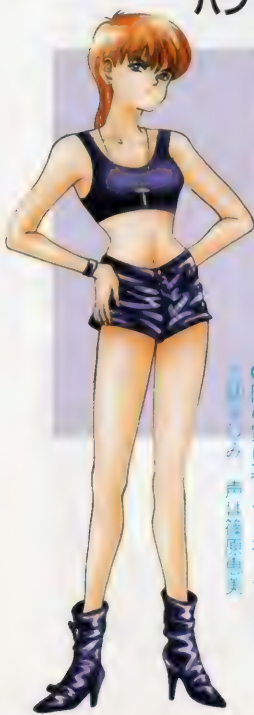
彼女のハートをつかめるか!? 色とりどりの美少女たち

キャラクターデザインは、人気漫画家のまつもと泉氏が担当している。女の子ごとに用意されたイベントではムービーも流れるぞ。

ヒロインは転校生 天野美鈴



幼なじみの バンド少女 麻倉夏実



隣の家に暮らす、ボーイッシュ
夏実 声は浅野真由美

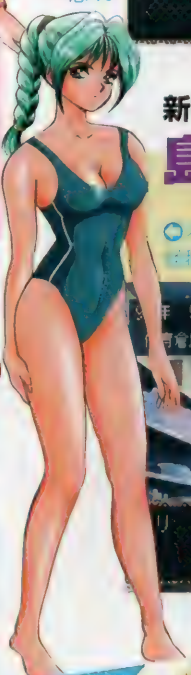


自由気ままな 遊び人 北条弥生

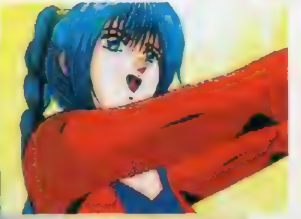


おどろき性格でとても
おどろき エスケープの
常套手段 声は笠原留美

新体操界期待の星 島津セリ



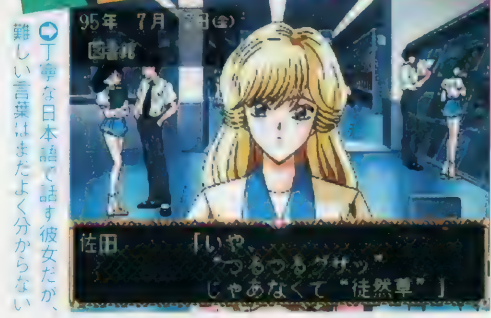
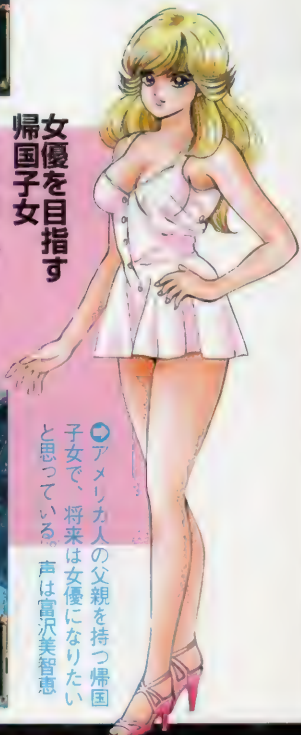
オリンピック候補の選手だが、
私にだけ、声は小野みづ理子



新体操では花
形スターの彼女だ
が、性格で孤立し
てしまうことも



女優を目指す 帰国子女 まなみ・グレース



アメリカ人の父親を持つ帰国
子女で、将来は女優になりたい
と思っている。声は富沢美智恵

美麗映像で甦る、少年アレスの冒険物語

ルナ シルバースターストーリー MPEG版

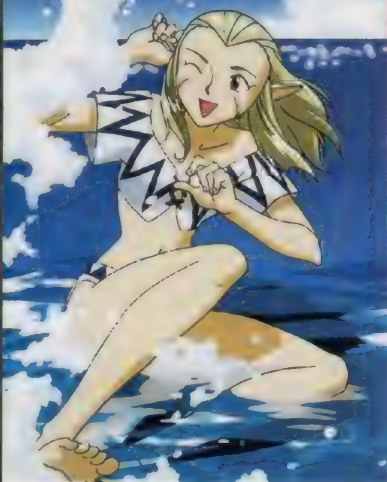
LUNAR

SILVER STAR STORY

COMPLETE

ムービーカードを持っている人だけが楽しめる豪華版「ルナ」。まだ用意していない人はプレゼントに応募してね。

発売日	7月4日
発売元	角川書店/ゲームアーツ
開発元	スタジオアレックス
価格(税別)	6800円
ジャンル	ロールプレイング
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	ムービーカード専用
バックアップメモリー	129・プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	100%



フルサイズアニメーションで語られる 人気RPG『ルナ』シリーズ第1章

'96年10月に発売された『ルナシルバースターストーリー』。多くのファンを持つこの作品が『MPEG版』として再登場する。最大の違いはムービーのクオリティ。ビデオCDと同等の画像が楽しめる。また「追憶の鏡」というアイテムを使えば、ゲーム中いつでもムービーを振り返れる。



◎アニメ絵とCGの融合が印象的だった「ルナ」のムービー。このクオリティを堪能しよう。



◎泉でのセクシーショットも…



ルーナの新プロマイドだ!

プロマイド集めも、「ルナ」の楽しみの一つ。「MPEG版」では、新プロマイドも登場。その1つが右のルーナのものだ。



◎こちらは、前作にもあったミアのプロマイドです。



プロマイド集めも、「ルナ」の楽しみの一つ。「MPEG版」では、新プロマイドも登場。その1つが右のルーナのものだ。

初心者のための「ルナ」ストーリー

大陸から離れた孤島に住むアレス。ドラゴンマスターになることを夢に、ルーナやナルたちと島を旅立った。冒険を続ける中で、か

つて辺境に追いやられ、人が住む緑の大地を狙う「魔族」の存在を知る。そしてルーナが、魔族を束ねる魔法皇帝にさらわれた…。



◎最初は、ただの冒険者からの旅立ちだった。だが、



◎それが、ルーナを、罪を赦う旅に変わる。

ナッシュ

キザでイヤミな態度をとりがちだが、ミアを愛する心は純真。魔道士のタマゴ。

キリー

山賊の親分で豪快な性格。しかしジェシカには弱い。

ミア

ヴェーン魔法ギルド当主、レミリアの一人娘。やさしくおとなしい性格だが芯は強い。

ジェシカ

四英雄の1人メルの愛娘。勝ち気で男勝り。キリーとは幼なじみ。

アレス&ナル

ドラゴンマスター、ダインに憧れて冒険の旅に出る主人公アレス。肩に止まっているのがナル。好奇心旺盛な小動物だ。

ルーナ

アレスの幼なじみで、歌を愛する活発な少女。彼を弟のように思っていたが…。

プレゼント

「ツインオペレータ」を3名に!

「MPEG版」の発売を記念して、日本ビクターと角川書店からの嬉しい贈り物だ。ハガキに住所、氏名、電話番号を明記の上、下のあて先へ。締め切りは7月10日(必着)。

〒105 東京都港区東新橋1-1-16
TIMサターンFAN「ルナMPEG」係 発表は発送をもってかえます。

◎ビデオCDもフォトCDも、これ1枚で楽しめるスグレモノだよ

かわいい女の子の一瞬のきらめきを狙い撃ち!

アパル心倶楽部 胸キコン

セシトボーリア女学院

キュートな女の子たちの写真が撮れる! しかも制服や体操服、バジマヤ水着など様々な姿で、色々ポーズをとってくれるのだ。

発売日	7月11日	C D 枚数	1枚
発売元	ソシエッタ代官山	複数プレイ	1人用
開発元	ソシエッタ代官山	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	6800円	バックアップメモリー	385・プレイデータ
ジャンル	バラエティ	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	18歳以上推奨	現在の開発状況	100%

魅力的な女の子たちをいっぱい詰め込んだアルバムを作ろう

プレイヤーが突然学院長に依頼された仕事は、なんと女学院の記念アルバムの制作だった。しかし男子禁制の女学院なので、遠隔操作のロボットで写真を撮らなければならないのだ。撮影できる女の子は7人。さっそく女の子たちを説得(アッチ向いてホイ)して写真をバシバシ撮ってこよう。



①女の子たちは色々な場所で、様々なポーズをとってくれる

美少女揃いの女学院を探索だ!

女学院内で移動できる場所は、校舎や寮、体育館、部室、グラウンド、そしてプール、海岸と7カ所ある。その中から撮影させてく

れる女の子を捜しだすのだ。中には撮影に応じてくれない女の子もいれば、フィルムをくれる子もいるのでどんどん話しかけよう。



②マップで移動する場所を選び、撮影可能な女の子を捜すのだ

女の子の出す撮影条件~アッチ向いてホイ~

女の子から撮影許可をもらうためには、女の子の出す条件、アッチ向いてホイをして勝つことが必要だ。アッチ向いてホイは3本勝負で、勝てば2頭身キャラから実写の女の子になり、撮影を開始することができる(負けた回数が少ないほど多くフィルムを学院長から受け取ることができる)。もちろん負けたら再度チャレンジだ。



③アッチ向いてホイで3本先取すれば、念願の撮影シーンへいけるぞ

© Societa daikanyama

ドキドキの撮影タイム

女の子に勝つことができれば、いよいよ撮影スタートだ。撮影はいたって簡単で、専門的な知識は一切必要ない。女の子のムービーが流れているあいだに、ボタンを

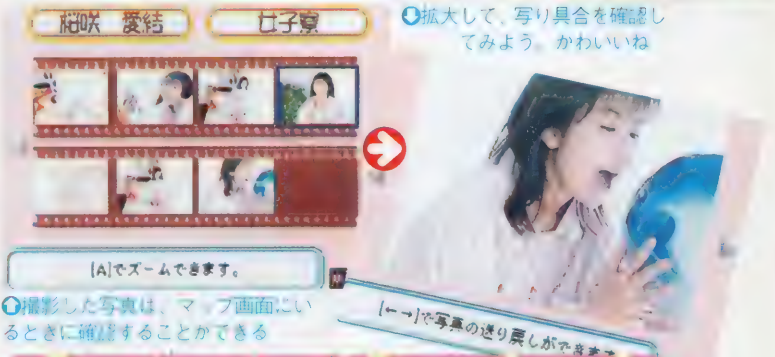
押せば撮れるのだ。しかしフィルムが無くなるとゲームオーバーになってしまうので、撮り過ぎには注意しよう。撮った写真はマップ上でなら、いつでも確認できる。



④女子寮の部屋での撮影。きれいな背景に、もつドキドキ



⑤クラウンドにて、明るい笑顔にVサインのおまけ付きだ



⑥拡大して、写り具合を確認してみよう。かわいいね

全員写したら~アルバム作成~

7人の女の子たちの写真を最低1人1枚ずつ撮れば、アルバム作成モードに進む。アルバム作成モードでは、最初にBGMと表紙を選択する。その後、気に入った写真

の選択、1ページに入れる写真の枚数やレイアウトの選択、そしてその写真に付ける飾りなどを選ぶことができるのだ。



⑦自由にレイアウトなどを考えよう



⑧アルバムは4冊までセーブしておくことができるぞ

好きなヒロインを選択し、共に戦う3Dシューティング

Bulk Lash

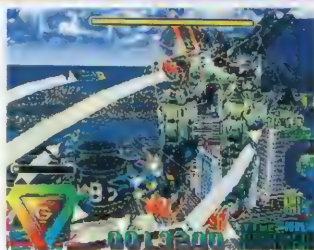
バルク スラッシュ

パートナーという要素により、ただ任務をこなすだけでなく、楽しく戦闘を行えるのだ。

発売日	7月11日
発売元	ハドソン
開発元	ハドソン
価格(税別)	5800円
ジャンル	3Dシューティング
対象年齢	全年齢
C D 枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	4・プレイデータハイスコア
コンティニュー等	コンティニュー
現在の開発状況	100%

■ 可変マシンに乗り込み、さまざまなミッションを遂行せよ!! ■

プレイヤーはクレス・ドーリーとなり、惑星支配を目論むクーデター軍に戦いを挑む。全7ステージに隠されたパスワードを見つけだし、最終兵器の爆発を阻止するのだ。フィールドはポリゴンで構成されており、360度自由に動き回れるぞ。自機や目標の位置は、レーダーで確認するのだ。



①クーデターを阻止するのだ

ゲームの進め方と基本ルール

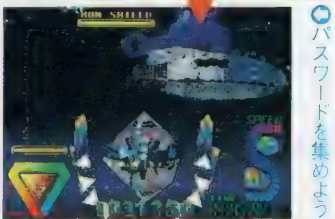
全7ステージのうち、1~3ステージ、4~6ステージは好きな順番で攻略でき、面によって与えられるミッションが異なる。10分以内に任務をこなせばステージクリア。タイムオーバーかエネルギーが尽きるとゲームオーバーだ。



②敵を倒せば必ずアイテムを落とす



③どのステージにも選べるかを選択する



④パスワードを集めよう

大量得点を狙え

短時間でクリア、エネルギー満タンでクリアなどをすると大量の点数がもらえる。それ以外に、一度に多くの敵を倒すことで点を稼ぐことができるぞ。高得点でエンディングを迎えると…



⑤飛行形態のときはこれでいい



⑥まとめて倒す
⑦ボムの爆発に敵を巻き込むのだ



⑧敵が多いほど点も高い

2つの形態を自由に操り戦闘を行う

プレイヤーの乗るマシンは、人型ロボットと飛行機に自由に変形することができる。ステージの構

成や任務の内容によって、うまく使い分けていくのだ。



⑨バルカン
⑩とよからん形態でも使えるバルカン



⑪飛行機の方がやや強いかも

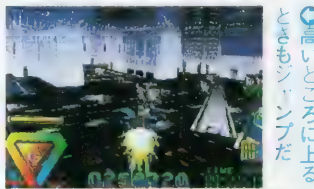
攻撃重視のロボット形態

ロボット形態の特徴は攻撃力の高さだ。バルカン、サーベル、ボムの3つの攻撃が行える他に、アイテムでナバーム、ブラスター、ファイヤーの特殊攻撃が行える。

欠点は移動スピードが遅いこと。ジャンプなどを駆使して敵の攻撃をうまくかわす必要があるぞ。



⑫サーベル
⑬ボム



⑭高いところにもジャンプだ
⑮アイテムの攻撃は弾速に制限がある

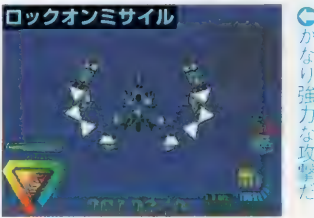
機動力重視の飛行形態

飛行形態は、4段階に変えられるスピードが特徴だ。武器はバルカンとホーミングミサイルの2つ

のみ。ミサイルは最大10発まで同時に発射できて、ロックオンした敵を自動追尾し破壊するのだ。



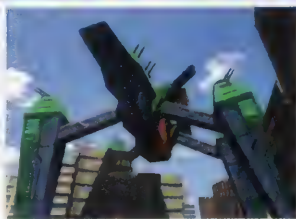
⑯速度調整
⑰周りの状況によって速度を変えよう



⑱ロックオンミサイル
⑳かなり強力な攻撃だ

ゲーム中盤にあたるステージ4・5を紹介

ここではステージ4、5のミッションについて説明していこう。ステージ4以降は前半3ステージに比べて各段に難易度が上がってくる。残りエネルギーなどに気をつけて、今まで以上に慎重に戦わなければならないぞ。



さすがにボスは強いぞ

ステージ4 爆弾を使って敵艦隊を撃破

4つの爆弾を使い、クーデター軍の揚陸作戦を食い止めるのが目的。宇宙空間が舞台となっているので飛行形態がメインとなる。敵に破壊されないように、うまく爆弾を指定の位置に運ぼう。



ナイラ・サバジ

この面にいるパートナーはナイラ・サバジ少尉。主人公の上官にあたる。気が強く、風呂が大好き。



爆雷が大量にある



ターゲットとは少し離れたところにある小型戦艦に、彼女はいる

巨大戦艦と対決

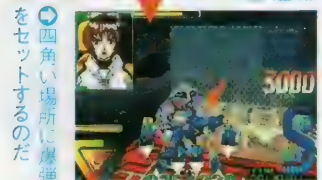
ステージ4のボスは巨大戦艦。レーザーやミサイルなどの強力な攻撃をしてくる。攻撃を加えるとどんどん小さくなっていくぞ。



スピードは速くない



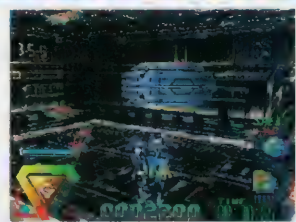
飛行形態に変形して、爆弾を輸送する。爆弾は全部で4つあるぞ



四角い場所に爆弾をセットするのだ

ステージ5 IDを入手して兵器開発プラントへ侵入

6層からなるクーデター軍の兵器開発プラントへ侵入する。5枚のIDカードを入手して最下層を目指す。ステージ4とは違って変わって、ロボット形態がメインだ。



円形の敵はかなり強力

変身するボスと対決

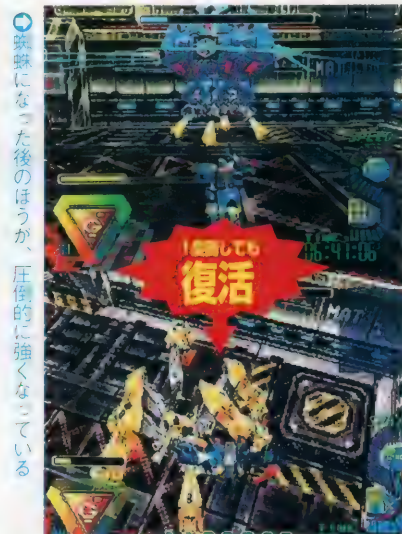
このステージのボスはクラゲのような奴。しかし、こいつを倒すと巨大蜘蛛となって復活する。一度倒したからといって油断すると痛い目を見るので要注意だ。



狭いので敵の攻撃は避けづらい



これを繰り返し進んでいく



蜘蛛になった後のほうが、圧倒的に強くなっている



ルビア・ロード

この面のパートナーは泥棒のルビア・ロード。この世で一番儲かるのは泥棒であるという信念の持ち主。



地下4階の天井にいます。よく見ないと見逃してしまいがち

ナビゲートしてくれるパートナーを探す

このゲームの特徴に、パートナーナビゲーションシステムがある。各ステージにあるM・I・S・Sアイテムを取ると、パートナーを1人だけ自機に乗せることができるのだ。



M・I・S・Sアイテム



パートナーは1人だけ乗せる



成長するパートナー

パートナーはターゲットの位置やボスの位置などを教えてくれる。パートナーにはレベルがあり、レベルが高くなるほど確かな指示をしてくれるようになるのだ。レベルは、プレイヤーの活躍が上がっていく。また、レベルと同時にプレイヤーに対する恋愛感情も上昇するぞ。



撃つたびにレベルを上げていく

一言一語するパートナー



プレイヤーの状況に応じてさまざまな表情を見せてくれるぞ



パートナーによって能力の差があるが、レベルでカバーしよう

攻略

COMPLETE ATTACK & ANALYZE

Zero4 Champ DooZy Type-R

ゼロヨンチャンプ トゥーティージェイ タイプ-アール

運開始前を予き進むために知っておきたいテクニックや、都市ごとのワンポイントアドバイスなど、充実した内容でお贈りするぜ!!

発売日	発売中(6月20日)
発売元	メディアリング
開発元	メディアリング
価格(税別)	6800円
ジャンル	レース
対象年齢	全年齢
C D 枚数	1枚
複数プレイ	2人同時
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	385・プレイデータ、ハイスコア
コンテンツニュー等	なし
現在の開発状況	100%

● 最良のパートナーとともに、新たな都市へと旅立とう!

1年半という短い期間でゼロヨン世界チャンピオンをめざすことが目的のこのゲーム。途中、パートナーとの恋愛やさまざまなミニゲームがあるが、あまりドブリハマってしまうとあっという間に

1年半がすぎてしまう。かといってそれらを無視し、何も考えずにレースに出場していても勝利は遠のくばかりだ。そこで今回は、ゲーム中盤までの効率的なストーリーの進め方を解説していくぞ。

レースで勝つための3つのポイント

このゲームのメインであるゼロヨン。レースに勝たなければ、次の都市へ行くことはおろか、パートナーにも逃げられてしまう。そ

うならないように、ここではゼロヨンドライバーとしての心得をいくつか伝授する。これでゼロヨンチャンプになる日も近くなる!!

1 車は1台を集中強化

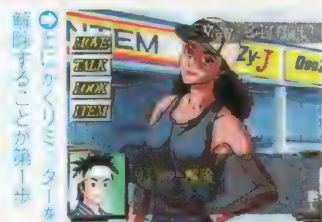
車を乗り換えても、所有しているパーツの付け換えは可能だが、チューニングはまったく施されていない。1年半という短期間で勝負を考えると、チューニングする車は1台に絞るのが鉄則だ。



フルチューンしたNSXは、まさにモンスター!

2 コンピュータをチューンしろ

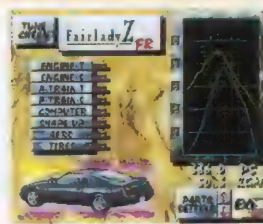
チューニングする際、まずはコンピュータのレベル2「リミッター解除」をめざそう。なぜならどんなにパワーがあっても、リミッターを解除しなければ、180キロ以上スピードが出ないからだ。



レベル2のリミッターを解除することから第1歩

3 ベストなシフトチェンジ

ゼロヨンの勝敗は車の性能でほぼ決まるが、シフトチェンジも重要な要素の1つ。だいたい目安としてパワー曲線(緑)の頂点の数値でシフトチェンジすればOK。早くても遅くてもダメなのだ。



クラフをよく見て、最速の走り方めざそう

最初の都市、『サンフランシスコ』

サンフランシスコではランキングレースで3位以内に入り、EランクからDランクにランクアップすることがクリア条件。パートナーのスケジュールがFREEの時に、マメに車をチューンしてもらわないと後半が厳しくなるぞ。



レースに勝ち、栄冠を手中におさめろ

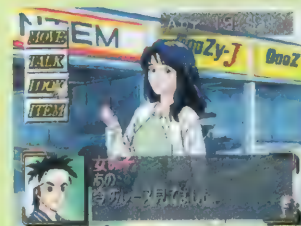
パートナーを選ぼう

オープニングイベントで、4人の女の子の中からパートナーを選ぶと、選んだパートナーが最初の車を提供してくれる。車は選んだパートナーによって異なる。詳しくは右の表を参照してくれ。パートナーの選び方は個人の自由だけど、女の子のルックスや思い入れのある車が特になければ、ウェンディがオススメ。他の3人がくれる車より基本性能がいいから、レースでの勝率がアップすることうけあいだ。さらにウェンディには重大な秘密があるのだが…

	ラリーエ赤のインテグラ
	クーラー青のレガシイ
	ボンニー黄色のMR2
	ウェンディー黒のフェアレディZ

レース終了後、エレミーを見つけよう

普通にプレイするだけではゲーム中に登場しないエレミー。しかし、見つけ方はいたって簡単だ。サンフランシスコで行われるレース終了後に、LOOKを3回選択すると主人公の前に現れるのだ。サンフランシスコのほかに、ロサンゼルス、インディアナポリス、シカゴで見つけることができる。



エレミーの出現に気をつけよう

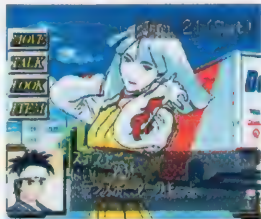
『ロサンゼルス』～『ラスベガス』

ロサンゼルスで97年4月から9月の間に1度だけアームレスリング大会が行われる。アームレスリングで勝つコツは、方向ボタンの左右とA、C、L、Rボタンすべ

てをフルに使うこと。1つのボタンを連打しても勝てないぞ。

ラスベガスでは、車を3台所有できるようにする、非常に便利なトランスポーターが入手できる。

◎気合いと根性でボタンを連打しまくれ



◎彼女に勝つと、トランスポーターをくれる

『グランドキャニオン』ではRPGがクリア条件

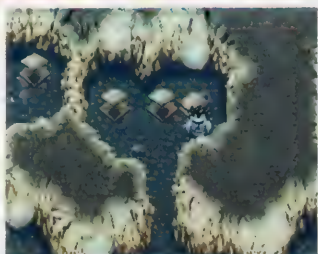
グランドキャニオンのクリア条件はちょっと変わっている。なんとシリーズ恒例であるRPGの攻略が、そのままグランドキャニオンのクリア条件へと繋がっているのだ。ここでは、スムーズにクリアするための方法を伝授しよう。



◎RPGの基本はとにかくレベルを上げること

まずはレベルを上げる

レベル1のダンジョンでレベルアップが簡単にできる場所を教えよう。その場所とは体力を回復してくれる宝箱の手前だ。このゲームの特徴として、時間がたてば敵が出現するので、宝箱の下にいただけでいいぞ。面倒だが、ここでレベルを5まで上げておこう。



①毒も治してくれるのでウレシいね

秘宝を有効に使う

ボスを倒すことで入手できる秘宝。主人公しか使えないが、何度でも使用することが可能なので、これを使わない手はない。中でも「労りのトパーズ」は体力が回復するので、うまく使いこなそう。



◎戦闘が楽になる便利なアイテムを活用する

超難関なレベル4の puzzles を攻略!

箱を開けると、上下左右の閉まっている箱は開き、閉まっている箱は開く。そんな条件で、すべての箱を開けるっていうんだからとっても難しい…。しかし、どうしても解けないとお嘆きの人のためにこの超難関なパズルを完全攻略しよう。やり方は「左下→下→上→右上→左上→真ん中」の順番で宝箱を開ける(開める)のだ。あとは、ボスを倒すだけだ!!

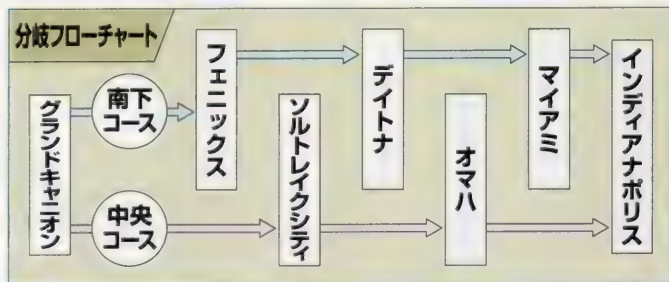


①1画面、1つの宝箱しか見えないので、激ムスなのだ

パートナーを選ぶか! 早解きをめざすか!!

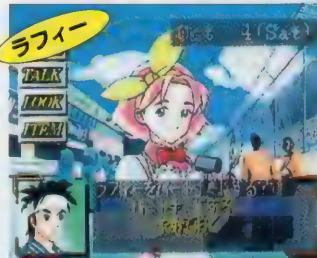
グランドキャニオンのRPGをクリアすると、次の都市へ行けるわけだが、なんとルートが分岐してしまうのだ。このゲーム中最大の悩み所だ。コースの概要を大まかにまとめてみると、南下コースはラフィーとベルジェをパートナ

ーにできるチャンスがある。一方中央コースでは、最高速度を競う最高速レースや、200メートルという短い距離で勝敗を決めるゼロ二などの特殊なレースを行う。また、シナリオが南下コースに比べて、1つ少ないのもポイントだ。



南下コース

ラフィーまたはベルジェをパートナーにしたいと思うそのあなた! 迷わず南下コースへレッツゴー!! しかも、デイトナやマイアミは常夏の都市なので、いつでも彼女たちの水着が拝めるのだ。



①妹に欲しいぐらい超かわいいラフィー。チューン技術も超一流だぞ



①怪しい大人の色気がセクシーなベルジェ。やっぱり最高だよ



◎ある意味、ベルジェ以上に興奮するかも

中央コース

ソルトレイクシティで開催されるレースは、ゼロヨンではなく最高速度を競うレースなのだ。よってスタートダッシュを失敗し、相手が先にゴールしても、最高速度

が相手を上回れば勝ちとなる。

オマハで開催されるレースはすべてゼロ二。200メートルしかないので、一瞬のミスが命取りになるぞ。基本テクニックのシフトチェンジを完璧にこなそう。



①最高速度を競うだけあって、コースの全長も長いのだ



①スタートダッシュやシフトチェンジのテクニックが問われるぞ



NIGHTRUTH

Explanation of the paranormal

© 1997 Lay-Up

“二つだけの真実”



ヒトの心に潜みし邪まな影。
闇に誘われた悲しき心を、五つの愛が救う!

霊剣セクンダティの失踪、藍の不可解な行動、
爆風に煙る平和なはずの街、夢かうつつか幻か……。
さまざまな怪事件を解いてきた5人の高校生たち、
その眼前に映し出された最強の敵とは……。?
シリーズ最大の謎が、いま、明らかに!?



※写真は開発中のものです。実際と異なる場合がありますので、ご了承ください。



豪華声優陣

かないみか 緒方恵美 折笠 愛 上田祐司
宮村優子 氷上恭子 若本規夫 三石琴乃 他、多数出演

ソネットの新作情報を満載! インターネットホームページ <http://www.sonnet.co.jp>

このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGA SATURNおよびは株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGA SATURN専用の周辺機器ソフトウェアを表すものとしてその表示を承認したものです。

7月下旬発売予定!

予価 5,800円(税別)



発売元
株式会社レイ・アップ マルチメディア事業部
東京都渋谷区渋谷1-5-7

広告企画



バンタン電腦情報学院

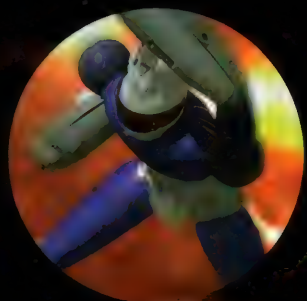


アミューズメントメディア総合学院

マルチメディア 学校特集

ゲーム、CG、映画、インターネットなどマルチメディアビジネスが熱い！
あらゆる分野で、斬新かつユニークな感性をもった若いクリエイターの登場が待たれています。
こうした企業の期待に応える人材育成に、最も強い専門学校では
今、どんな教育が行われているのか。

最先端のクリエイターを目指す諸君にとって大いなる力となる学校はどこだ！



日本工学院専門学校
日本工学院専門学校八王子



日本スクールオブビジネス
東京会計専門学校
大阪会計専門学校



アイマックスアカデミー

アイマックスアカデミー

ACCESS

詳しい資料等をお申し込みの方は、特集末のハガキをご利用ください。

〒144 東京都大田区西蒲田7-4-4 小山第2ビル ☎0120-00-3261 または ☎03-3737-2226

制作現場のノウハウを100%吸収し、 2年後確実にクリエイターになる



2年生 チーム制作の作品

実際の開発機材を使って、2年間で2本のゲームを創る！

アイマックスアカデミーでは、就職時のメーカーのニーズに応えるため、2年間で2本のゲーム制作を行う実践的なカリキュラムが組まれている。入学後4ヶ月は全員が共通の授業を学び、基礎知識とゲーム制作の流れと仕事内容を把握します。その後自分

の専門分野を決め、基本技術がすべて含まれたシューティングゲームの制作、そして卒業作品と2本のゲームを提出します。講師全員がゲーム開発者というプロの先生たちが「商品として実現できるか」という基準で審査する、厳しくも頼もしいカリキュラムです。

1年次
4月～7月 基礎を学び、自分の進むべき道を見つける
●サウンド ●企画の立て方 ●プログラミング ●パソコンの扱い方

↓

8月～3月 シューティングゲーム制作
企画力/プログラミング/サウンド/グラフィックの役割分担と意志の疎通をはかりながらゲーム作りを理解していく

2年次
4月～3月 1チーム10～15人でゲーム制作
CD-ROM化まで行う

「アイマックスアカデミー」は総合アミューズメント企業、(株)アイマックスが主宰。ゲーム制作は技術だけでは開発現場で即戦力というわけにはいかない。という現実から、「コンシューマーゲームの開発者の育成だけにターゲットを絞る」と、明確な姿勢を打ち出し、確実なクリエイターの育成に実践的なカリキュラムで対応している。

学校説明会 に参加しよう！

日程：7月/24(木)・25(金)・26(土)
8月/18(月)・19(火)・25(月)・26(火)
会場：アイマックスアカデミー本校
時間：午後1:00～
内容：●学校説明 ●カリキュラム説明 ●体験授業等

Interview 実際の制作現場と同じ環境の中で学べます。



橋口先生

ゲーム制作は企画、プログラム、グラフィック、サウンドなど各分野のスペシャリストがチームを作って行われます。このチーム制をカリキュラムの中に取り入れることで、学生は自分の役割分担を時間内に成し遂げることを覚えていきます。メーカーの使っている開発マシンを使い、自分達の創りたいゲームが作れるのは魅力ですよ。

最先端の環境だけど、アットホームなのがいい。

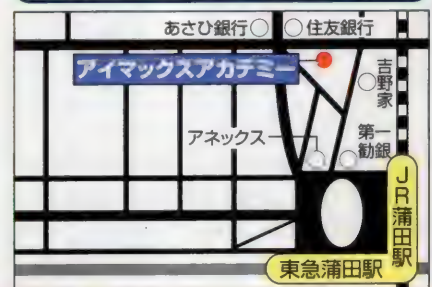
ゲームメーカーのアイマックスが母体で、最新の設備と情報の中で学べるのが魅力でここを選びました。少人数制で、現在活躍しているプロの先生と一緒に家庭的な雰囲気です。将来は、人に使われるのではなく、自分の意志でゲームを作っていくプログラマーになりたいですね。



黒澤武君 (19才)

COURSE

- ゲーム企画制作本科(2年)
- プランニング科
- プログラム科
- グラフィックス科
- サウンドクリエイト科
- ゲーム企画制作本科(夜間1年)



アミューズメントメディア総合学院

〒150 東京都渋谷区東2-29-8 ☎0120-41-4600

ACCESS

詳しい資料等をお申し込みの方は、特集末のハガキをご利用ください。

徹底したエンターテイメント志向と現場主義であらゆるジャンルのメディアの原動力となる人を育てます。

98年4月
大阪校開校

アミューズメントメディア総合学院の最大の魅力「理論より実践」を貫く教育



最新の設備

ここでは、1年の7月から早くもライブラリを使ったゲーム制作(共同制作)がカリキュラムに組み込まれている。ライブラリとは“絵を回転させる”とか“音を鳴らす”といったプログラムの集合をあらかじめ用意しておくもの。これを組み合わせることにより、ハードウェアに密着した詳細な知識無しに

ゲームプログラムを作成できる。これは、オリジナルのライブラリを生徒に公開し「まず動かす楽しさを知ってから細部に興味を持たせる」ことを優先している。この基礎段階から徹底した現場主義が逆に、学生たちの探求心を喚起しているようだ。

現場主義を実践する講師はもちろん実際の制作現場で豊富な経験を持つ現役クリエイター。彼らから単に知識の詰め込みだけでなく、現場のトレンドを反映する確かな教材選択(3D画像制作ツールに「ライトウェブ」を採用、これはプレイステーション用の開発ツール)と技術やクリエイターとしての資質を磨いていくための貴重なアドバイスが受けられるのも魅力。

Inter view

プロの現場で求められることを生徒たちに伝えたいですね。



僕は働きたのが早くて、10代で編集の仕事を始め、その後ゲームブックの制作に携わり、20才で(有)チャイムを設立。若かったし、どんどん仕事を覚えて、いいゲームを作るんだ!という気持ちが強かったですね。それに、現場で学べたことがよかったです。現場の緊張感の中で、知識や技術そして、クリエイターとしてのあり方も覚えていきました。教えてもらうというよりも、学びとってやる!という感じです。

この学校は、まさにその現場主義を実践しています。実際の現場にあわせた設備で、プレイステーション

ソフト開発ツール「ネットやろうぜ」を使った授業も展開しています。講師も全員がプロのクリエイターというのもいいですね。

今、自分もプレイステーション用ソフト「YAKATA」の制作をしながら教えているんですが、生徒たちにも、絶対に自分のゲームを作るんだ!という熱意が大切だと話しています。そしてあらゆるメディアのエンターテイメントにふれて感性を磨き、斬新な発想力のあるクリエイターになって欲しいですね。

松本 慈之氏 プロフィール

(有)チャイム取締役 (株)ヒートシンク取締役
「チャイムスクエスト」制作。「マダラ2」SFC版企画・シナリオ制作。「マラレード・ボーイ電子手帳」企画など作品多数。
現在10月発売予定の「YAKATA」PS版の制作中。

数多くの制作会社群のネットワークをバックボーンに、徹底した「現場主義」による指導を実践。知識の詰め込みや一方的な講義ではなく、入学したその日から実社会での戦力となることを意識し、より実践的な講義を展開しているスクール。



学校説明会
に参加しよう!

東京校

日程: 7月/12(土)・25(金)

8月/5(火)・29(金)

会場: アミューズメントメディア総合学院本館

時間: 午後2:00~

内容: ●学校説明●カリキュラム説明●体験授業等

大阪校

日程: 7月/26(土) 8月/8(金)・21(木) 9月/6(土)

詳しくは上記フリーダイヤルでお問い合わせください。

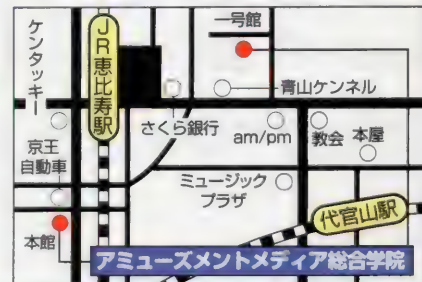
COURSE 東京校・大阪校

※夜間専科(東京校)もあります。

- ゲームクリエイター科(2年)
- ゲームプログラマーコース
- ゲーム企画シナリオライターコース
- ゲームグラフィッカーコース
- ★ゲームクリエイター研究科(3年)
- CGアニメクリエイター科(2年)

- ★■マルチメディアクリエイター科(2年)
- ★■サウンドクリエイター科(2年)
- 声優タレント科(2年)
- コミック科(2年)
- ノベルス・ライター科(2年)
- ★■アニメーター科(2年)

★印は東京校のみの学科となります。



日本スクールオブビジネス 東京会計専門学校 大阪会計専門学校

〒166 東京都杉並区高円寺南5-32-10

☎0120-36-0390

〒130 東京都墨田区錦糸2-13-7

☎0120-52-6444

〒553 大阪市福島区福島6-9-21

☎0120-35-7200

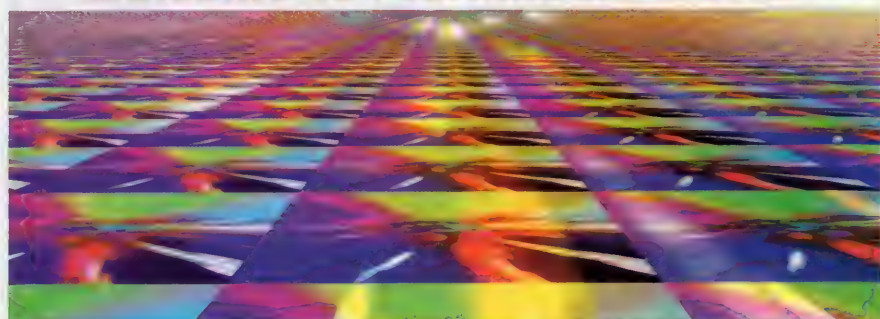
ACCESS

詳しい資料等を
お申し込みの方は、
特集末のハガキを
ご利用ください。

好きなことを学んで、好きなことを仕事にしよう
ようこそ、マルチメディアワールドへ



Welcome to Multimedia World



マルチメディアとは「カンタンに、誰もが、新しいこと」
ができて、映画やゲーム、さらにはビジネスを変える魔法の
情報表現。難しそうだけど、キミたちはもうこの世界に足を
踏み込んでいる。そして、このマルチメディアの世界をリード
できるチャンスも持っている。
2年後、夢を実現するために扉を開いてみませんか。

COURSE

■マルチメディアビジネス学科

- マルチメディアクリエイターコース (2年)
- インターネットクリエイターコース (2年)
- CGクリエイターコース (2年)
- ゲームクリエイターコース (2年)

体験入学 に参加しよう!

日程：7月/13(日)・21(月)・24(木)・27(日)・30(水)

8月/3(日)・★・6(水)・9(土)・20(水)・24(日)・27(火)・31(日)

★大阪会計のみ8/5(火)

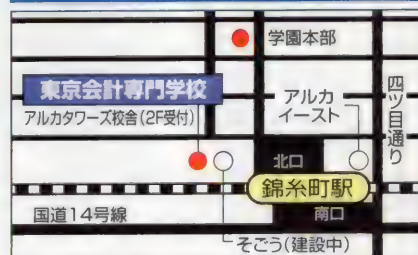
時間：午後1:00~

日本スクールオブビジネス



交通：JR中央線高円寺駅北口徒歩5分

東京会計専門学校



交通：JR総武線錦糸町駅北口徒歩2分

大阪会計専門学校



交通：JR大阪駅北口徒歩8分

日本工学院専門学校・日本工学院八王子専門学校

ACCESS

詳しい資料等をお申し込みの方は、特集末のハガキをご利用ください。

日本工学院専門学校 〒144 東京都大田区西蒲田5-23-22 ☎0120-123-351 日本工学院八王子専門学校 〒192 東京都八王子市片倉町1404-1 ☎0120-444-700

ゲームクリエイターとして21世紀を冒険するための マルチメディアの総合学園



GAMEで地球を熱くする

将来はゲームをつくる仕事がしたい。世界中を熱中させるゲームがつくってみたい。そんなデッカイ夢をしっかりサポートするのが、日本工学院的マルチメディア科「ゲームソフト」コース。コンピュータ世代のアートな感性とハイテクの腕を磨くために、情報系、工学系、芸術系の各学科で培ってきたノウハウとパワーを結集した実践的なカリキュラムと最新設備が用意された魅力的なコースです。

体験入学
に参加しよう!



日本工学院専門学校 (蒲田校)



日程：7月/28(月)・29(火)・30(水)
8月/1(金)・2(土)・3(日)・22(金)・23(土)・25(月)・26(火)・27(水)・28(木)

時間：午前9：30～午後3：30

交通：JR・東急線蒲田駅西口徒歩5分

日本工学院八王子専門学校 (八王子校)



日程：7月/27(日)・28(月)・29(火)
8月/1(金)・2(土)・3(日)・22(金)・23(土)・24(日)・26(火)・27(水)・28(木)

時間：午前10：00～午後3：30

交通：JR横浜線八王子みなみ野駅よりスクールバス5分

蒲田校・八王子校とも●担任の先生紹介●学科説明●体験授業等の内容で開催します。

COURSE

- マルチメディア科 (2年)
- ゲームソフトコース
- コンピュータグラフィックスコース
- デジタルクリエイターコース

- マルチメディアアート科 (2年) 蒲田校のみ
- デジタルデザインコース
- メディアアートコース
- 映像メディアコース

- コンピュータミュージック科 (2年)
- ホールやスタジオも完備。講師陣は第一線で活躍するプロのミュージシャンやアレンジャーだ。

- インターネット科 (2年)
- インターネットインストラクターコース
- インターネットビジネスコース

- パソコン・ネットワーク科 (2年)
- 21世紀のマルチメディア社会で活躍できるネットワークのプロを育成。



入学に関する相談、お問い合わせはEメールでも受付いたします。また先輩たちのゲームやCGがいっぱいのホームページもご覧ください。

●URL <http://www.neec.ac.jp> ●Eメール info@neec.ac.jp

バンタン電腦情報学院

〒150 東京都渋谷区東3-22-14 ☎0120-51-0505

ACCESS

詳しい資料等をお申し込みの方は、特集末のハガキをご利用ください。

ゲーム業界とのコネクションを活かし ダントツの実績を誇る「業界予備校」!

バンタン電腦情報学院の3つの柱

1 業界で活躍するプロフェッショナルが務める講師陣



一流のクリエイターの育成には、一流のクリエイターを指導者に。本校では実際に業界で活躍しているスペシャリストを講師陣に迎えています。変動の激しいゲーム業界のニーズや最新情報が講師を通じてリアルタイムに入る環境で学生たちは、ゲーム業界の今と、未来と向き合って学んでいます。

2 業界の動向に合わせて、毎年更新されるカリキュラム



講師陣を通じてリアルタイムに入ってくる情報などをもとに、カリキュラム、コース編成を柔軟に変更。特定分野のスペシャリスト育成を目的とした細分化されたコースも本校の魅力のひとつです。授業では開発のノウハウを学びながら、クリエイターの本質やこれから目指す職業についての理解も深めていきます。

3 就職率は80%を超え、その95%が希望通りの職種に就職



希望職種決定率95%におよぶ本校の就職指導は1年次の秋には就職ガイダンスが始まります。早い段階から自分の進むべき道を明確にし、きっちりと指導していきます。また学内企業説明会(タイトー、カプコンなどの企業が参加)も開催。そのまま就職試験を実施してくれる企業もあり就職への大きなチャンスの場として活用できます。

実際に業界で活躍しているプロが講師であり、業界のアドバイスを基にしたカリキュラムのため、授業は非常に実践的。しかも特定のハードに限定しない内容だから、コンシューマ、パソコン問わず、卒業後は様々なジャンルで活躍することができる。老舗校だけにOBも各方面で活躍しており、業界からの信頼も厚い。就職率は80%を超え、その95%が希望通りの職種に就職している実績は驚異的だ。



体験入学
に参加しよう!

体験入学で違いを実感

日程: 7月/20(日)

会場: バンタン電腦情報学院・ゲームスタジオ

時間: 午後1:00~5:00

内容: ●学校説明●OBによる業界体験談

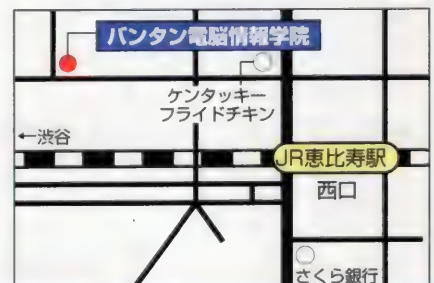
●質疑応答●体験授業(企画シナリオコース/ゲームグラフィックコース/ゲームプログラムコース)

COURSE 職種に対応する実践的なコース編成

■ゲームスタジオ

- ゲームデザインコース(2年)
- シナリオ&ライターコース(2年)
- ゲームグラフィックコース(2年)

- ゲームプログラムコース(2年)
- ゲームサウンドコース(2年)
- ゲーム開発研究コース(4年)





このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。



THUNDER FORCE V

サンダーフォースV

Thunder Force Vのゲーム大会が開催されます。くわしくは下記の店頭にて告知をご覧ください。

- 関東**
- ソフマップ(店舗未定)
 - ハラダイス21栃木店
 - コムロード溝の口店
 - コムロード藤沢店
 - コムロード厚木店
 - コムロード戸塚店
 - コムロード志木店
 - ビルフェロー本牧店
 - ビルフェロー西新井店
 - ビルフェロー新座店

- 関西**
- ソフマップ4号店
 - ニノミヤHGBIX4F
 - ニノミヤ姫路本店
 - Dr.ムー西条駅前店
 - Dr.ムー東大阪店
 - Dr.ムー楠葉店
 - ニュータイプ西院店
 - ビルフェロー小野店
 - ビルフェロー加古川店

上記の地区・店舗以外でも多数開催予定!

7月11日発売

通常版 ¥6,800円(税別)

スペシャルパック ¥7,800円(税別)

音楽CD「ベスト・オブ・サンダーフォース」同梱版



オペレーション **ダイナミズム**

2Dの操作性、3Dの迫力。

メガドライブSTGの最高峰と評された前作「サンダーフォースIV」から5年。

セガサターン最強STGとなるべく今ここに「サンダーフォースV」が誕生!

ハードの性能を活かした3D処理によりかつてない斬新な映像が展開! 3Dポリゴンで構成された巨大兵器群が迫る! さらに新システム「オーバーウエポン」「ハイテンボボナース」を追加。戦いは新たな時代を迎える!



World of Technology
Tecno Soft

〒859-32 佐世保市勝海町165-1 ☎0956-39-5555 (代)
ホームページ <http://www.tecnosoft.com/>

キリトリ線

郵便はがき

1 0 5 - 0 0

3 0 1

料
金
受
取
人
払

芝局承認

1232

差出有効期限
平成9年8月
22日まで

切手不要

東京都港区東新橋1-1-16

徳間書店本社ビル5F

株式会社徳間書店

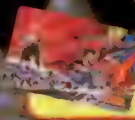
インターメディア・カンパニー営業部

学校特集資料請求SF係



このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェア
および周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGA SATURNおよびは株式会社セガエンタープライゼスの商標であり、
SEGA SATURN専用の周辺機器ソフトウェアを賣すものとしてその表示を承認したものです。



**真説サムライスピリッツ武士道烈伝
超限定オリジナルテレカプレゼント**

セガサターン版「真説サムライスピリッツ武士道烈伝」をお買い上げになった方の中から、抽選で1,000名様に「超限定オリジナルテレカ」が当たります!応募方法は、郵便番号・住所・氏名・年齢・職業(学年)・電話番号を記入の上、セガサターン版「真説サムライスピリッツ武士道烈伝」パッケージの帯を同封して、下記の住所までお送りください。

●応募先 / 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 (株)エス・エヌ・ケイ (SS版サムライRPG超限定オリジナルテレカプレゼント) 係

●期 間 / 1997年6月27日~7月31日(当日消印有効)

※発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。なお、本キャンペーンはセガサターン版「真説サムライスピリッツ武士道烈伝」を購入された方のみを対象にしております。

平成のサムライ現る。



サムライRPG、誕生。

何者にも縛られず、何者にも媚びない。
信ずるものは、手にした刃と己自身。

それが、サムライ。

自らの命と誇りをかけて戦った彼らの時代に、

今すべての旅人たちを誘おう。

そこにはきっと、冒険の旅が待っている。

真説サムライスピリッツ武士道烈伝。

今日からキミは、サムライになる。

真説サムライスピリッツ
武士道烈伝

サムライRPG

セガサターンソフト「真説サムライスピリッツ武士道烈伝」

6月27日発売予定/価格6,800円(税別)

発売日及び価格は予告なく変更される場合があります。画像写真はすべて開発中のものです。あらかじめご了承ください。

©1997 SNK・フジテレビ・ASATSU

インターネットで最新情報 <http://www.neogeo.co.jp>

絶好調

ソフト購入に
役立つ
ポイント
レビュー

サターン
ソフト
NOW ON SALE!!

インプレッション
Impression!

ギャルゲーの注目作2タイトルが登場。本誌前人気ランキングで常にベスト5入りを続けてきた『同級生2』と「ときめき」シリーズ最新作『虹色の青春』がそれだ。ファンならずともギャルゲー好きなら要チェックかな？

7月4日～7月11日

発売予定ソフト

レビューアー紹介

物事の捉え方は、人によってそれぞれ違うもの。ゲームへの評価もそれによって変化する可能性は十分ある。

各レビューアーがどういう思考の持ち主か、紹介文を参考にしながら考えてみてはどうか？

対象ソフトのオ・キ・テ

※レビュー対象ソフトは7月4～11日、及び前号で取り扱わなかった6月20～27日発売の全サターンソフトを対象にしている。ただし、直前

のソフト発売日変更などの理由により、必ずしもその条件を満たしていないレビューが掲載されている場合もある。また、ゲーム性が低いソフト（CG集、データベースなど）は点数評価を控え、ひとくち解説のみとしている。

荒田茂樹	せっかくパソコンがあるのだから、何かおもしろいゲームをやりたいと物色中。周囲では「ディアブロ」が流行ることしきり。ネットゲームはやはりおもしろいということか。	生形勝喜	ハードロック市場は相変わらず低迷。シャーマンメタルも元気がない。北欧様式美は飽きた。プログレは強烈な新人が出ない。なんだかサターン市場に似ているような気が…。	青木智彦	近頃部屋に閉じこもっている時間がめっちゃ多い。今までは暇さえあればバーチャってのに、『サクラ大戦/EVE/下級生』など。これらが俺のバーチャ人生を狂わしている。	谷口一茂	最近編集部内で大ハヤリの『ディアブロ』。獲る時間を削ってまで強くしたのにデータが消えて初めからやり直している(泣)。誰でもいいからアイテム悪んでくれよ〜。
加藤政樹	「ディアブロ」のためにパソコン購入を考える、自称辛口レビューアー。任天堂が日本での版權を買ったようだ。N64で「ディアブロ」が出たらどうしよう。買うかも…。	田村雅	あまり時間がなくて「トップスケーター」がやれない。それにしても、隠しキャラ、テクニクを詰め、ここまで奥が深いとは思わなかった。もっと時間とお金欲しい…。	井口淳也	石ノ森章太郎先生のデビュー単行本を買ってしまった。計算してみると、『mr.BONES』50本分(税込)と同じ値段になる。まあ、同じソフトを50本も買うバカはいないか。	久松大介	遅ればせながら「ディアブロ」をプレイ。バトルネットへのデビューに向けてコツコツレベル上げ。現在LV31になるもPK、TKに出会うのが怖くて1人黙々と武器探しに没頭中。
寺崎宏之	6月はバカみたいにソフトを買っちゃってしまった。シューティングが良作揃いだったのが嬉しい。あつ、今日は「虹色」を買わなきゃ(実は基板も持っているのだが…)	西村俊行	仲間内でPS版「蒼の騎士ベルゼルガ物語」の前人気が高い。あの設定の細かさは「ボトムズ」ファンにはたまらない。発売されたら、ぜひビッグバトルもどきをやりたいなあ。	牛山雅彦	「カードキャプターさくら」の知世ちゃんには前から萌えていたが、アニメ版の声が岩男潤子さんと知り大歓喜。コンサートといいアルバムといい、今から楽しみなことが多い。	平岡祐輔	最近はいろんなことがあった。映画「ときめき」で俳優デビューしたかと思えば、NECのMMXノートを購入。しかし、「ディアブロ」はマルチだと作動しないことが判明…。
室田佳彦	「エースコンバット2」は楽しい。一緒にアナログコントローラーも買って毎晩出撃だ。大っ嫌いだった3Dシューティングでこれだけ遊べるとは…ゲームの進化って凄いのねん。	山口廣弘	「仮面ライダー作戦ファイル」がサターンに。この調子で「スパロボ」のシステムで特撮ヒーロー物が出ないかな？「日本じゃあ2番目だ」とか「外道照心霊波光線」とか…。	片井美樹雄	「鉄拳3」のエディ・ゴールドにベタ惚れ。というかカポエラ好き。今は舞踊色が強い「格闘技カポエラ」の本質を再現した、カポエラだけの格闘ゲーム、サターンで出してほしい。	安田達也	ドイツ産のホラーってスゴイ。その過激すぎる描写から本国では上映禁止になる作品が多い中、日本ではビデオが大量リリース。「モータルコンバット」のパクリもあるんだよ。

同級生2

7月24日 水曜日 売 9.15 ¥12.150



●発売日/7月11日発売
●発売元/NECインターチャネル
●開発元/NECインターチャネル
●価格(税別)/7900円 ●ジャンル/アドベンチャー
●対象年齢/18歳以上推奨 ●CD枚数/2枚
●複数プレイ/1人用 ●対応周辺機器等/サトルマウス
●バックアップメモリー/163・プレイデータ
●コンティニュー等/なし
●紹介に使用したソフトの完成度/100%

淡い恋愛を体験できる恋愛アドベンチャー。(P88で紹介)

恋愛アドベンチャーの最高峰
納得できる移植に満足

生涯一衝撃を受けたゲーム『同級生2』。それぞれの女の子に物語を感じ、ただのナンパゲームでは片づけられない深さを味わえた。正直難易度は非常に高い。しかし16日間、最初から最後までヤマがあり、ぐいぐいと引き込んでいく展開に攻略意欲があふれてくる。さてサターン版だが、オリジナルキャラがいるだけで片桐先生や美佐さんとの恋愛ができない他機種版に比べ遥かに価値はある。ストーリー的に見せ場だったエッチシーンだが、所々気になる部分はあったものの、ここまで再現

されれば十分。気になっていた音声も、決してイメージを崩していない。でも、やはり名前は付けさせて欲しかった。俺、竜之介じゃないし…。(可憐を追っかける牛山)

全体の完成度も高い
ただのギャルゲーに非ず

テキストの方は、今さら言うこともないだろう。パソコン版で評価されたことも頷ける秀逸さだ。女の子の微妙な心の描写やその変化の過程など、恋愛を扱ったゲームではトップクラス。その他の部分で特筆すべきは、もちろんグラフィックがある。現時点のサターンソフトの中では間違いなく最高だろう。絵の種類もオ

リジナルを含めて前作『同級生if』より多いし。ロードも気にならず、テンポよく遊べるのにも好感が持てる。この手のゲームに偏見を持っている人も、これを機にプレイしてみては？ (八重歯好きの山口)

その他の意見


- 女の子がみんなかわいいのでかなりOKな感じ。(青木)
- プロローグは初心者にありがたい。(平岡)
- クイズが難しいのはどうも…。(久松)



牛山	山口	青木	久松	平岡
9	8	8	6	7

サターンソフト Impression!!

マステストラクション



- 発売日/7月未定
- 発売元/BMGジャパン ●開発元/NMSソフトウェア
- 価格(税別)/5800円
- ジャンル/アクション
- 対象年齢/全年齢 ●CD枚数/1枚
- 複数プレイ/1人用 ●対応周辺機器等/なし
- バックアップメモリー/47・プレイデータ
- コンティニュー等/なし
- 紹介に使用したソフトの完成度/100%

戦車を操り戦場で暴れ回る戦車アクション。(No12 P171で紹介)

日本語いっさいなしの英語説明にはチョット?

ゲーム内容は、目にしたものはどんなものでも破壊すればOK、みたいなノリの破壊ゲーム。建物が徐々に破壊され崩壊していく点や、起伏にそって傾く戦車の動きなど、細部の表現は良くできている。また、海外モノにしては、難易度が低い方。少々の攻撃を喰らっても自分の戦車はびくともせず、まず死ぬことはないの構わず敵に突っ込んでいける。これにより、多少操作に慣れを要する戦車も安心して操作できる。気になったのは、戦車性能や与えられる任務の説明がすべてにおいて英語だと

ということ。雰囲気を出すためなのかもしれないが、せめて日本語に切り替えできる配慮が欲しかった。(久松)

ライトユーザにはちとツライ 玄人好みの良質アクション

各ステージに設定されたミッションは、人質救出や特定の攻撃を控えなければならぬなど、内容が豊富で飽きさせない。クセのある戦車の操作方法も、徐々にキャラをうまく操れるようになる快感をプレイヤーに味わってもらうためのいい工夫になっている。全体的に見て、佳作の部類に入る良質アクションに仕上がっていると思う。残念なのは、本作の長所でもある多彩なミッション内

容が、マニュアルを見てもわかりづらく、把握しにくいと思われる点。海外作品を日本へ持ってきただけで、手直しを一切加えていないためだ。ライトユーザーが手を出すと苦労すること間違いなし。(西村)


その他の意見

- お父さんには到底できそうもないのだが…。(井口)
- 敵兵を倒したときの声が泣い。(片井)
- コンティニュー機能が欲しい。(荒田)

久松	西村	荒田	片井	井口
4	7	6	6	7

平均 6.0 ポイント

ワールド・エボリューション サッカー



- 発売日/6月27日発売
- 発売元/アスミック ●開発元/アスミック
- 価格(税別)/5800円
- ジャンル/スポーツ(サッカー)
- 対象年齢/全年齢 ●CD枚数/1枚
- 複数プレイ/4人交代 ●対応周辺機器等/なし
- バックアップメモリー/136・プレイデータ
- コンティニュー等/なし
- 紹介に使用したソフトの完成度/100%

各選手に個人技を採り入れたサッカーゲーム。(No12 P172で紹介)

個々のプレイのつながりより 組織プレイで得点を狙う

試合中にタイミングよく指示を出すことで、あらかじめ設定しておいた戦術を取らせる。このシステムの採用によって、他のサッカーゲームとはまったく異なった雰囲気が出ています。しかも戦術は決まったものから選ぶだけでなく、オリジナルでも作れる。これは新鮮だ。ここぞというポイントで戦術を使わないと得点できないし、オフサイドになるかならないかのギリギリの感覚も緊張感が高く、いい。無茶もできる。リアルタイムシミュレーションといった趣だ。ポリゴンを使ったサッカーゲ

ームと比べると、グラフィックやキャラの動きは貧弱だが、サッカーをプレイする感覚は高い。(室田)

見た目、中身ともに 地味さが漂う

すべてに対して大味と言える。選手のモーションとアクション、ボールの軌道と転がり方、グラフィック、コンピュータの思考、などなど。一応ヒールキックやフエイントはあるのだが、とても豊富と言える数ではない。キャラバタンの大味さも、モーションキャプチャのポリゴンものを見慣れている昨今ではかなり辛い。しかも、敵・味方の思考ルーチンは単純。そして一番気になったの

が、ボールの処理。まるで砂漠の中でボールを蹴っているような感覚にさえ陥ってしまう。とまあアクション部分でこれといって光るところはないが、戦術を駆使して戦っていくところは新鮮で〇。(田村)

その他の意見

- 英語の実況だけでなく、日本語バージョンもつけてほしい。(平岡)
- 4人交代でなく同時なら良かった。(久松)
- 使えるチーム数が少なすぎる。(安田)

田村	室田	平岡	安田	久松
4	5	5	3	5

平均 4.4 ポイント

だいすき♡



- 発売日/7月4日発売
- 発売元/ギャガ・コミュニケーションズ
- 開発元/サクセス ●価格(税別)/6800円
- ジャンル/シミュレーション ●対象年齢/全年齢
- CD枚数/2枚 ●複数プレイ/1人用
- 対応周辺機器等/シャトルマウス、バーチャガン、マルチコントローラー ●バックアップメモリー/92・プレイデータ ●コンティニュー等/なし
- 紹介に使用したソフトの完成度/100%

恋人を見つけ士官を目指す恋愛体験ゲーム。(No12 P164で紹介)

女の子とのやり取りはすべて受け身?

本作ではキャラメイキングにより感情移入がしやすい。ほとんど男性キャラが出てこないで、プレイ中はハーレム状態なのだ。そのため、女性キャラの魅力に引かれるかどうかでユーザーの好みがはっきりと分かれるだろう。女の子は十人十色で個性が強く、キャラ設定もしっかりしているが、顔と髪型に癖があるので、好みの女の子を見つけることが困難かな?と思ってしまった。さらにいうと、プレイヤーはすべて受け身で自分から積極的に女の子にアプローチできないので、ちょっと物足

りない感じ。とはいえシステム面では、1週間のスケジュール項目や会話選択が多いので、結構マルチにゲームを楽しめるかも。(青木)

女の子の誘いを待て! 短気な人には不向き?

「なんで士官学校なの?」などと野暮なことは考えずにプレイ。基本的に女の子からの誘いを待つのだが、次第に焦ってくる。好みの女の子から声をかけられるまでが歯がゆいのだ。まあ、女の子は男の思うようにはいかないということか。でも、少くらしい積極的に動かさなかった。この手のゲームは作業的になりやすい。しかし受け身であるため、い

つ誘いがくるかと常に緊張しながら自己鍛練に励むことができる。女の子が振り向いてくれるまで、ひたすら努力しながら待ち続ける。それがこのゲームの楽しさなのだ。しかし声優陣は豪華だよな!(山口)

その他の意見

- スケジュール項目が多くて、はじめに何をしようか迷う。(牛山)
- 読み込みが少なくプレイは快適。(青木)
- ミニゲームがなかなかいい感じ。(久松)

青木	山口	牛山	片井	西村
6	6	5	5	5

平均 5.4 ポイント

ファイターズヒストリー・ダイナマイト



- 発売日/7月4日発売
- 発売元/セガ ●開発元/セガ
- 価格(税別)/5800円(拡張RAM同梱版7800円)
- ジャンル/格闘アクション
- 対象年齢/全年齢 ●CD枚数/1枚
- 増設プレイ/2人同時 ●対応周辺機器等/なし
- バックアップメモリー/8・プレイデータ
- コンティニュー等/コンティニュー
- 紹介に使用したソフトの完成度/100%

DECOの名作格闘アクションがサターンで甦る。(No12 P48で紹介)

良作だが尋常じゃないCOMの強さには閉口

早い！とにかく読み込み時間が早い。タイトル前に多少読み込むものの、それ以外はアーケードと何ら変わりはなく、これぞ完全移植と思わせるようなデキ。もちろんアーケードで使えたテクニックや連続技も健在。また、キャラクタの必殺技のスキが少なく、連続技が強力なので試合展開がスピーディーでいい感じ。格闘ゲームに慣れた人なら楽しく遊べるだろう。しかし初心者だとこれがアダとなって、あつという間に倒されてしまい、何もできないなんてことになる。さらにEASYでもCOMが

強く、連続技などの練習すらできないのはいただけない。家庭用みのオリジナル要素(隠しキャラクタなど)がないのも惜しい。それでも全体的にみれば満足いく作品に仕上がっている。(谷口)

ケンカ百段、漢溝口31歳サターンに見参

かつて(3年前だが)格闘ゲームが氾濫した時代に生まれた怪作。妙に溝口の印象しかないような気がするが…。で、今回そのサターン版が登場したわけだが、良い意味でも悪い意味でも完全移植。悪い点はもちろんCOM戦の極悪難易度。一方の良い点は、このゲーム独特の攻めるが

勝ち的な豪快連続技の爽快感。そして弱点システムという攻防の戦略性を忠実に再現しているところか。絵的な点を始めやはり古臭さは否めないが、古き良き(?)時代を知りたい人にはお勧めかも。(寺崎)

その他の意見

- 4つボタン同時押しなどの設定が簡単にできるのはいい点。(生形)
- チェルノブに会いたかった…。(野村)
- 隠し必殺技のコマンドが難しい。(久松)



谷口	寺崎	生形	片井	久松
7	6	6	7	5

大戦略 STRONG STYLE



- 発売日/6月27日発売
- 発売元/OZクラブ ●開発元/未発表
- 価格(税別)/6800円 ●ジャンル/シミュレーション
- 対象年齢/全年齢 ●CD枚数/1枚
- 増設プレイ/5人交代
- 対応周辺機器等/シャトルマウス、マルチコントローラー
- バックアップメモリー/454・プレイデータ
- コンティニュー等/なし
- 紹介に使用したソフトの完成度/100%

現代戦を徹底追求した戦略シミュレーション。(No10 P148で紹介)

『大戦略』シリーズの本質を垣間見た感じ

手応えのある戦略モノに仕上がった感じが強い。本家の『大戦略』が枝別れたものが、セガの『AWW千年帝国』であり、この『大戦略SS』である。前者が演出効果を駆使した「劇画」であるとなれば、本作は兵器のぶつかり合いのみを再現した「ノンフィクション」だ。とりわけ凝った演出があるわけでもなく、グラフィックはオープニングムービーを除けばSFCなみ。だが演出やイベントを最小限に抑えることで、より戦略にのめりこむことができる。おまけにサターン版では、システムや操作系

のいくつかの部分で、コンシューマ向けの改良を施してあり好感が持てた。一発検索しかり、助言モードしかりだ。初めはとっつきにくいけど、システムさえ飲み込んでしまえばかなりハマれる1本だよ。(安田)

古き良き『大戦略』復活? もっと細かい部分に配慮を

懐かしい。たしかに改良されている部分もあるが、パソコンでプレイしていた頃と、ほとんど変わっていない印象を受けた。本家『大戦略』の完全移植が基本コンセプトにあると思われるので、オリジナリティは出しにくいと思うが、グラフィック、操作性(COMの思考時間を含む)に

もっと力を入れて欲しかった。キラリと光るものが見受けられないのは残念だが、とりあえず普通に遊べることは遊べる。まあ現代戦を楽しめるSLGが殆どないので、これはこれでいいのかな。(加藤)

その他の意見

- 操作系は従来の『大戦略』と違うので、慣れが必要。(平岡)
- 思考時間がけっこう長い。(西村)
- 初期設定モードは、とても親切。(山口)



安田	加藤	西村	平岡	山口
7	5	5	5	6

ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1 ~虹色の青春~



- 発売日/7月11日発売
- 発売元/コナミ ●開発元/コナミ
- 価格(税別)/5800円
- ジャンル/アドベンチャー
- 対象年齢/全年齢 ●CD枚数/1枚
- 増設プレイ/1人用 ●対応周辺機器等/なし
- バックアップメモリー/68・プレイデータ
- コンティニュー等/なし
- 紹介に使用したソフトの完成度/100%

家庭的な根性娘、虹野沙希とのラブストーリー。(P130で紹介)

これで虹野ファンがまた増える

数ある『ときめき』関連商品の中でも、世界観を広げるという点で評価できる一作。虹野沙希をヒロインにして一つのシチュエーションを掘り下げて描いた、虹野ファンのための濃縮版とも呼べる。ストーリーはスポーツラブコメものとしてのお約束を押さえた展開で『ときめき』独特のこっぴすかしさも健在だ。システムも『ポリスノーツ』のものを使用しているためか、プレイ感覚も手慣れたもの(『ポリス』のパロディがあったのには笑えたが)。某TV番組風なミニゲームも含め、本編

以外のところでも楽しませようというサービス精神が伺える。これなら『彩のラヴソング』にも期待大の、カタクリストな俺…。(牛山)

ベタベタな恋愛ドラマ 虹野ファンにはたまらない

『ときめき』の延長線上の、ドラマ色の濃い作品。今時の屋メロでもこんなベタなものはないというくらい、くさい。しかも、だいたいの話の流れは読めちゃうし。ただそこに、キャラの魅力、恋愛の切なさを絡めて、プレイヤーをうまく引き込んでいる。システム的に見ても贅肉をすり減らし、徹底的にスマートに仕上げることで、余計なところに気がいかない

よう、ストーリーに集中できるようになっているし。ミニゲームのスパイスもさずかって感じ。ややゲーム性の薄さが気にかかるが、ファンには関係ないかな?(田村)

その他の意見

- 秋穂みのは「MAZE」のミルちゃんに通じるものが…。どっちも丹下桜だし。うきゅ。(青木)
- 虹野がいれば、それでよし!(山口)
- 沙希ちゃんの「虹井」食べたい!(安田)



中山	田村	青木	山口	安田
8	6	7	7	7

サターンソフト Impression!!

BULK SLASH



- 発売日/7月11日発売
- 発売元/ハドソン ●開発元/ハドソン
- 価格(税別)/5800円 ●ジャンル/3Dシューティング
- 対象年齢/全年齢 ●CD枚数/1枚
- 複数プレイ/1人用
- 対応周辺機器等/なし
- バックアップメモリー/4-プレイデータ
- コンティニュー等/なし
- 紹介に使用したソフトの完成度/100%

可変式のロボットを操る3Dシューティング。(P152で紹介)

爽快感はあるのだが ちょっと難しいかな

私は方向オンチなのだろうか。とにかくよく迷うのだ。ロボット形態だとビルが立ちふさがっていて、今どこを歩いているのかわからない。戦闘機形態だと尚更方向感覚がつかみにくい。ナビゲーターの言う方向に動かしてもなんだか違う気がする。だが、攻撃方法はロボットの場合、遠距離でメインショット、近距離でサーベルという使い分けがなかなかカッコ良く、爽快感がある。ちょっと「パーチャロン」っぽい感じがする。敵の攻撃がかなり激しく、正確に当ててくるので、そこらへんの

難易度を下げてくれればありがたかったのですが。(平岡)

戦略する楽しみのある 良質3Dシューティング

各ステージごとに課せられたミッションを遂行していくタイプのシューティング。各ミッションに応じて、自分なりの作戦を立て、適材適所で自機を変形させていくなど戦略性も高く、ただ破壊するだけのシューティングと一線を画している。ステージごとに隠れているパートナーを探し出し、成長させていくパートナーナビゲーションシステムは、中途半端な感じ。パートナーが成長しているという実感が、いまい欠けてい

る。ストーリーのバックグラウンドがあまり語られないので、世界観がうまくつかめないのももったいない。シューティング部分がしっかりしているので、もう一つプラスアルファを盛り込んで欲しかった。(生形)


その他の意見

- 画面がきれいすぎるのか、敵と背景の区別が付きにくい。(寺崎)
- 上からのミサイル攻撃はするい。(西村)
- レオネとリラはかわいいのお。(井口)



平岡	生形	井口	西村	寺崎
6	7	7	7	6

ドゥーム



- 発売日/7月11日発売
- 発売元/ソフトバンク ●開発元/未発表
- 価格(税別)/5800円 ●ジャンル/3Dシューティング
- 対象年齢/18歳以上推奨 ●CD枚数/1枚
- 複数プレイ/2人同時
- 対応周辺機器等/シャトルマウス、対戦ケーブル
- バックアップメモリー/なし
- コンティニュー等/パスワード
- 紹介に使用したソフトの完成度/100%

「ドゥーム」&「II」を1本にカップリング。(No12 P206で紹介)

密閉された空間が生み出す 緊張感がたまらない!

扉を開けると同時に眼前に飛び込んでくる敵、予想もしていなかったところからの攻撃、「やられる前にやれ」的なところが、「ドゥーム」の醍醐味と思っているのだが、パッチリ再現されていてよかった。やはり、「実際に自分自身が死の恐怖にさらされている」というなんともいえない緊張感のために思わず何度もプレイしてしまう。しかし不満点もある。まず動きがかなり重く滑らかさに欠ける。さらにレスポンスの悪さが不快感をつのらせる。はっきり言って「スーパー32X」版の方が動きに閉

しては上なのでは? また、1本で「I」と「II」が遊べるのはうれしいのだが、対戦が熱い本作だけに、XBAND対応などにするべきではなかっただろうか。(井口)

ゾンビ映画を思わせる スリルとサスペンス

個人的にはやたらと撃ちまくるガンシューティングは好きじゃない。ポイントは、ほどよく敵が出てくること。これが重要だ。常に周りが敵だらけだと乱射に忙しばかりで、大味になるだけ。もっとも敵が少なければ味気ない。このさじ加減が難しいが、その点「ドゥーム」はよく考えられている。一戦終わってホッ

としたのも束の間、意表をつく角度から攻撃を受けたりと配置の妙を感じるのだ。どこに潜むかわからない敵に脅えながら未知のダンジョンに侵入、突然始まる銃撃戦…。動と静のメリハリが成功の要因だ。(荒田)

その他の意見

- 移動中の上下への揺れがとても気持ち良かった。(久松)
- グロイ描写はなかなか過激。(片井)
- 久々の対戦ケーブル対応作品。(寺崎)



井口	荒田	片井	寺崎	久松
5	6	7	6	5

一般ソフトの解説

アルバム倶楽部

～綺きゅん セントボーリア女学院～



- 発売日/7月11日発売
- 発売元/ソシエッタ代官山 ●開発元/ソシエッタ代官山
- 価格(税別)/6800円 ●ジャンル/バラエティ
- 対象年齢/18歳以上推奨 ●CD枚数/1枚
- 複数プレイ/1人用
- 対応周辺機器等/なし
- バックアップメモリー/385-プレイデータ
- コンティニュー等/コンティニュー
- 紹介に使用したソフトの完成度/100%

セントボーリア女学院のかわいい女の子を激写!(P151で紹介)

セントボーリアの 女子学生を激写!

「THE野球拳スペシャル」「ホーンテッド・カジノ」など、サターン市場において精力的にアダルトゲームを投入してきたソシエッタ代官山の最新作。今回は、セントボーリア女学院の女の子と「アッチ向いてホイ」で3勝すれば、彼女たちの美しい姿をカメラに収めることができるというもの。登場する女の子は全部で7人。どの娘も健康的なお色気を振りまいてくれる。ゲーム的な要素は無きに等しいが、彼女たちのベストショットを取るために画面を見据える興奮はなかなかのもの!? (西村)

一般ソフトの解説

ルナシルバースターストーリー

MPEG版



- 発売日/6月27日発売
- 発売元/角川書店/ゲームアーツ
- 開発元/日本アートメディア(JAM)
- 価格(税別)/6800円 ●ジャンル/ロールプレイング
- 対象年齢/全年齢 ●CD枚数/1枚
- 複数プレイ/1人用 ●対応周辺機器等/ムービーカード専用 ●バックアップメモリー/129-プレイデータ
- コンティニュー等/なし
- 紹介に使用したソフトの完成度/100%

ツインオペレーター専用ファンタジーRPG。(P150で紹介)

オマケが盛りだくさんの マイナーチェンジ版

ムービー部分がMPEGになり、ツインオペレーター(ムービーカードでもいいが)専用生まれ変わった「ルナ」。ストーリーに変更点は一切ないが、すべてのムービーを見られるアイテムが追加されている。また、特典としてトレーディングカードを10枚もつけてくれるところなどは、ファンの気持ちを考えてくれているソフトであるといえよう。ただ、両バージョン同時発売をしてくれればと思う人もいるだろう。ちなみに、前「ルナ」のデータを持ち越すことはできません。(片井)

一般ソフトの魅力を解説

プラドルDISC 特別編
キャンペーンガール '97



- 発売日/6月20日発売
- 発売元/Sada Soft ●開発元/Sada Soft
- 価格(税別)/3000円 ●ジャンル/写真集
- 対象年齢/全年齢 ●CD枚数/1枚
- 複数プレイ/1人用
- 対応周辺機器等/なし
- バックアップメモリー/なし
- コンティニュー等/なし
- 紹介に使用したソフトの完成度/100%

「プラドル」特別編の最新作はキャンペーンガールだ!

有名キャンギャルが大挙登場
アイドル候補を青田買いだ

山口智子や鈴木京香がキャンペーンガール出身だって知ってました? そんなご時世の中、アイドル・女優の予備軍になりつつある、キャンペーンガール達にスポットをあてた「プラドル」の最新作が登場。出演する女の子は総勢18人。キャンペーン用に海外で撮影された水着ショットや美麗な映像で、彼女たちの魅力を十分に堪能できます。クイズに正解すると秘蔵写真が拝めるというミニゲームのおまけもついている。ちなみに東しの中村みづほさんが僕のお気に入りです。(安田)

一般ソフトの魅力を解説

プラドルDISC Vol.4
黒田美礼



- 発売日/6月27日発売
- 発売元/Sada Soft ●開発元/Sada Soft
- 価格(税別)/3000円 ●ジャンル/写真集
- 対象年齢/全年齢 ●CD枚数/1枚
- 複数プレイ/1人用
- 対応周辺機器等/なし
- バックアップメモリー/なし
- コンティニュー等/なし
- 紹介に使用したソフトの完成度/100%

人気急上昇中の黒田美礼ちゃんの魅力を満載したCG写真集。

シリーズ中最高のモデル?
あのグラビアクイーンが!!

好評シリーズ「プラドル」の第4弾が登場。今回のモデルは数多くの雑誌の表紙・グラビアを席卷中の黒田美礼ちゃん。B95・W51・H81という、そのすばらしすぎるボディラインをフルカラーの画像でたっぷり楽しむことができる。しかも近日中に発売される彼女の写真集と連動しているの、本家に負けない質の高いショットが目白押しだ。そのかいあってか、今回から(前作までの出演者さん悪気はありません)全体的に垢抜けて、お買い得度が断然増した感じがするね。(安田)

レビュー一座談会 雑感Impression!!

荒田「映画「ときめきメモリアル」うちの編集部員がエキストラで出演したらいいね」
平岡「エヘ、それ僕です」
荒田「これも何かの縁かな。じゃ、今号は「虹色の青春」からだね」

見ている方が恥ずかしい
「虹色の青春」

田村「ちょっとカットレイ部分があるかなあ、なんて」
牛山「[「ボリスノーツ」]みたいな、常に見るものを引き付ける映画的なアドベンチャーとは違いますから。学園生活がメインなんで、同じようなシーンがあるでしょ。だから、人によっては中だるみする部分があるかも。まあ、その日ごとにチョコチョココッと語られるエピソードがあるんで、その辺は楽しいかな」
青木「見ていて思わず恥ずかしくなるシーンもそうかな。もう、もろに恋愛ドラマって感じの」
田村「[「虹色」]をプレイしたら、虹野のお話はそこで終わりって感じがしなかった? それこそ「ときめき2」には虹野が出てこないんじゃないかって考えちゃうくらい」
青木「今までの「ときめき」だったら、13人いる女の子の中の誰かという仲になったわけで、ある程度パラレルワールドが許されていたじゃないですか。でも、「虹色」だとそこで話が終わっちゃってますからね」



○思わず赤面してしまうような恥ずかしいシーンが盛りだくさん!

牛山「それは関係ないですよ。これは1つのサイドストーリーだし。言ってみれば、「虹色」はオフィシャルな同人誌だと思うんですよ。同人誌ってパロディものが多いじゃないですか。その感覚に近いものがあるんじゃないかな」

敢えてリアルさを排除
「BULK SLASH」

西村「海外でも、この手の3Dものはあるけど、「BULK」はとっつきやすい。雰囲気も明るい〜」
生形「いい意味でリアルさにこだわってない。日本でもそうだけど、アメリカって「3D=リアル」みたいなところがあるじゃないですか。でも、「BULK」はわざとそうせずに、3Dでありながらアニメチックにしている。その辺は好感がもてますよ」
平岡「見かけとは裏腹に話自体は重苦しいですよ」
生形「幼なじみの2人が、正規軍とクーデター軍に分かれて戦うってや

つだよ。でも、しっかり話を作っている割には、物語やバックボーンの説明が不十分なのは惜しい!」
平岡「シューティング部分はいいんだけど、その周りが弱いんですよ」
井口「ナビゲータもそう。恋愛要素を入れるのはいいんだけど、中途半端。ステージクリアすればデートをすとか、そんな感じのイベントがあればさらに良くなったかな」

難易度は高いものの
やり応え十分「同級生2」

牛山「[「2」]をやると「同級生1」が下品に見えてきて。ナンバゲームっていうか。「2」には、女の子1人1人にストーリーがありますから」
山口「[「1」]にもあったんだけど「2」の方が深いよね」
青木「基本的な部分は最近サターンでも出た「下級生」と同じなんですけど、女の子といい仲になるまでが難しいですね。「下級生」はいろいろ並行して複数の女の子を落とせるけど、「2」だとそうはいかない」
牛山「[「2」]は「下級生」と違って、女の子と仲良くなった後、いかにフォローするかが重要だしね」
山口「どこでイベントが発生するかという情報がないのも難しいところ。街の中をさまよって偶然女の子に出会うって感じだし」
青木「「会いたくても会えない、待ち焦がれる気持ち」にさせられますよ。攻略本が欲しくなる」
牛山「オレは、攻略本があるとかえ

っておもしろくなくなっちゃうと思います。手探り感覚で女の子を探すおもしろみがなくなるもの。苦しいけど、その分クリア後の充実感はまだないものがありますよ」
青木「後は何ですかね。マニア心をくすぐる多種多様な女の子ですか。下は16歳から、上が30代後半ですからね。ストライクゾーンの広さを痛感しますよ。それにキャラがしっかりしているから違和感がない」
山口「設定こそディフォルメしているけど、女の子の複雑な感情とかはリアルさを追求しているからね」
牛山「まあ、かなりゲームチックですけど。明らかに男が作ったゲームだな、ってところはあります。まあ、ゲームならではのウソをなくしたらゲームじゃなくなるんで、それは残して正解だと思いますよ」
青木「あっ! そういえば僕、昔パソコン版の「2」をやったときナンパに目覚めて、夜な夜な調布近辺を徘徊していたんですよ」
加藤「ゲームと現実を混同するんじゃない!」



○前作より難易度アップ。それゆえにクリアしたときの感動は大きい

生け捕りごっこ。



早野あずさ

早川亜実

川崎愛

森上純葉

岸本山香理

相原山由

うつろな愛ちゃん

【先生の話を聞かながら】

【教室、昼休み】

【海辺、午後1時30分】

【更衣室から出てきて】

更衣室に飛び込んで

プライベートビーチで

純葉ちゃんの寝起き

体育座り

午後の廊下

3時間目のプール

愛ちゃんの部屋で

体育館で

階段の下から

100m走のあと

ベストショット

校庭に帰る愛ちゃん

面白い質問で



アルバム倶楽部



セントポーリア女学院

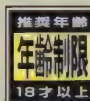
狙う→撮る→ハメル。

学校に入る→女の子とお話し→あっち向いてホイ→脱つ→撮影→スナップ保存→アルバム編集→アルバム鑑賞

7月11日発売 定価¥6,800 (税別) 1枚組 セガサターン専用ソフト

発売元: 有限会社ソシエッタ代官山 〒150 東京都渋谷区恵比寿南3-5-8 2F TEL03-5721-3955 JANコード4947431-977111

このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェア、SEGASATURNおよびは株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、おふり周辺機器は、セガサターンと互換性があります。SEGASATURN 専用の周辺機器。ソフトウェアを表すものとしてその表示を承認したものです。



ARCADE HITS NOW!!

アーケード
ヒッツ ナウ

長らく続いた「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」の紹介もいよいよラスト。締め今回は開発者インタビューだ。

ファイナル記念開発者インタビュー

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド セガ(AM1研)稼働中

ここ半年のロケーションで最も熱かったガンシューティングはと聞けば、間違いなく『HOD』がランクインするだろう。セガAM1研が初めて手がけたこのガンシ

ューティングは、制作者のこだわりと確かな技術力の裏付けがあって初めて誕生したものである。今回はそんなこだわりの開発者たちの、生の声をお届けしよう。

1研ならではのガンシューを作りたかった

—最初にお聞きしたいのですが、敵にゾンビを選ばれた理由は。

小田 既存のゲームと明確に差別化できるものを作りたかったからです。1研初のガンシューティングということで他の作品を色々と参考にしたんですが、どうもゲーム性が違うということで結局全部基礎から作っていきましたね。

—その違う部分というのは？
小田 敵が近付いて攻撃してくるとい点です。その演出効果を出すために、カメラを常にプレイヤーの視点で移動させているんです。普通は先に動いた奴をまず見ますよね。そして1人倒したら次というように、プレイヤーと一体化するような自然な動きにしています。
大戸 カメラの移動も敵を倒す順

番によって毎回変えています。ライブ感を出すための演出ですね。

—映画的なストーリーにしたのは、当初からの予定ですか。

小田 相手がゾンビだから、普通のように勧善懲悪的な図式ができていくんですよ。だからプレイヤーが感情移入しやすくするためにストーリーをつけたんです。

◎見た目のインパクトもさることながら、ゲーム中の演出にも注目を



ディレクター
小田隆志氏

ぜひ2人プレイで盛り上がり、ストレス解消して下さい。ソフィも頑張ってお助けして下さい



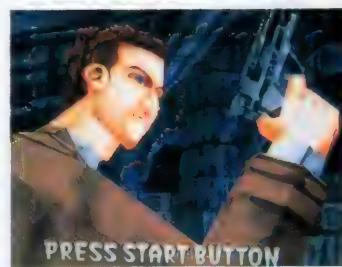
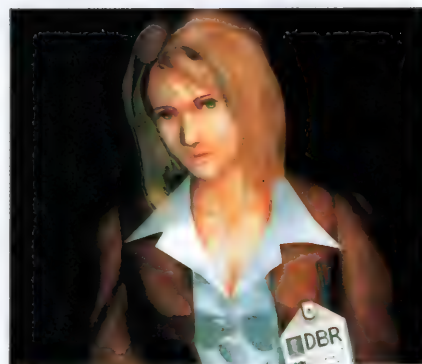
デザイン担当
田口博之氏

各ステージでデザイナーが凝りまくったテクスチャーや、ゾンビのモーションにぜひ注目して下さい

—主人公も別にヒーローではないですよ。大戸 プレイヤーと等身大の普通の人になりました。ちなみに主人公はエージェントという設定ですが、最初は単なる研究員だったんですよ。

—主人公の2人やソフィにモデルはいますか。大戸 想像してもらえばピンとくると思います。ローガンは4人くらい混じっていますが(笑)。

小田 女性キャラの顔に非常にこだわるデザイナーがいて、ソフィの顔を何回も変えたり、最後には胸をどんどん大きくしたりしてましたよ。



◎キャラの設定には、実はもっと細かいものがあるそう。時間の関係で未使用になった

ギリギリまで凝った迫力の演出

—MODEL2のスペック的に、『HOD』はどのくらいの容量を使っているんですか。

田口 90%くらいだと思います。特にテクスチャーのデータ量が大きいですね。やや極端ですが、1シーンで他のゲームの1ステージ分のデータを使っていると考えると分かりやすいと思います。

大戸 ただそれだけの画面処理をしている関係で、敵が一画面(フルサイズ)で最大8人までしか出せないんです。ゾンビって数十体で襲ってくるイメージがあるでしょう？ その辺の怖さがうまく表現できなかったのは残念ですね。

—最初に見て非常に印象的だったんですが、曳光弾のような弾道のアイデアはどなたが？

三本木 あれはコリジョンのヒット確認用のデバッグの名残なんです。自分がどこを撃ったのかが分かるように作っておいたんですが、そのまま最後まで残っちゃったんです。—このゲームの敵は各々耐久力がありますよね。バランス調整も大変だったのでは。



◎こんな残酷表現もゾンビだからこそ可能に



プログラム担当
大戸孝一氏

アドバタイズデモでキュリアンが「人間どもよ!」と叫んでいるシーンが一番気に入っています



プログラム担当
三本木万知氏

普通に撃ちまくるのもいいですが、たまにはゾンビたちのいろんなアクションも見たいですね

大戸 一撃で倒せると近付く恐怖感の演出の意味がないから耐久力をつけたんですが、逆に強すぎると今度はプレイヤーがすぐやられてしまう。敵の配置も含めてその辺の調整はかなり苦労しました。

小田 ルートごとの敵の配置は僕がカメラと敵のデータを作って、それに担当プログラマーが動きをつけるという流れで作っていききました。各ステージで分岐のバリエーションが非常に多いので、かなり配置には試行錯誤しましたね。

—キャラの動きも非常にリアルですが、全般的にモーションキャプチャーを使っているんですか。

田口 一応使ってはいますが、そのままだとゾンビというより生きた人間の動きになってしまうので、ほとんど手作業で修正しています。

—アドバタイズの主人公たちの動きも手作りなんですか。

田口 そうですね。走っているシ

●敵の方から迫ってくるというプレッシャーが、プレイに緊張感を生む



ーンの動きは、実は「ダイナマイトベースボール」から流用してます。だから最初はもっとスポーティーな動きだったんですよ(笑)。

—開発段階での面白いエピソードなどはありますか。

大戸 ボス戦は今と結構違ってましたよ。チャリオット戦はハシゴに登りつつ戦ったりしてましたし、ソフィが殴られるシーンのデモも今よりかなり長かったですね。

小田 最初僕が作ったあのシーンはもっと長かったのに、途中でほとんどカットされてた(笑)。

田口 それとあの部屋の暖炉は実は開くんですよ。そこにハシゴがあってステージ2の冒頭につながるはずだったんですが、結局変更になったので使ってないんです。

三本木 だからステージ2のスタート地点って唐突な感じがするでしょう。あそこだけ前後がつながっていないのはそんなわけです。

—では最後になりますが、今後「HOD」がサターンに移植される可能性はありますか。

小田 今は何ともいえないんですが、ユーザーの皆さんの声次第かもしれません。実現すれば我々としても非常に嬉しいです。その時は業務用で語り切れなかった設定を盛り込んだ、完全版のような形で遊んでもらえるといいですね。

止めてみて、はじめて見えるこんなカオ

ここでは普通のプレイでは落ちついて見られないようなシーンを、セレクトして紹介しよう。ゾンビも研究員も、よく見ると実に細かい動きをしているのだ。また内部設定の変更で見られるシーンもちよっと掲載。



●チャリオットの足の裏。こんなところまで描き込んであったのだ



●コウモリのイヤな笑顔



●ハンゴドマンのドアップ。こんな面白い顔してたんですね、この人



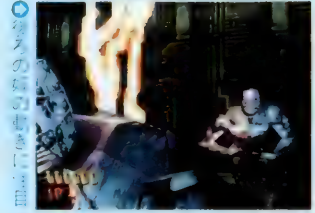
●助けると何やら照れる女性研究員。声も妙に色っぽかったりする。別に(宮)すずむのマネではないらしい



●隠れていて捕まえられる



●「おはよう」の顔で赤い血を吐いてきます



●ボスの顔の動きに注目

その他の小ネタ

ゾンビを増やす…ステージ1の最初の研究員の左側の人を死なせると、噴水前までのポイントでゾンビが大量に発生する。

ステージ4の隠し部屋…道中の研究員を全員助けていた場合、ステージ4の復活ハンゴドマンのあとの通路に隠し部屋が出現。ライフ4つと黄金カエル3匹が手に入る。

細かい点稼ぎ…ライフが満タンの状態でライフを取ると300点入る。またハンゴドマンのコウモリは1匹倒すと80点。意外に無視できない点だ。

助けられる研究員の数…ステージ1、7人。ステージ2、6人。ステージ3、3人。コースは自分で調べよう。ハイスコア10万点の出し方…こっちが知りたいくらい。情報お待ちしてます。開発の方も知りたいそう。

ついに公開、これがエンディング分岐条件だ

さて前号でも触れたように、この「HOD」にはノーマル、グッド、バッドの3つのエンディングがある。このエンディングの分岐条件はズバリ「スコア」だ。え？ とっくに知ってる？ でも正確なのは知らないですよ。実はこうなっていたのだ。

(GOOD END)

全ステージをクリアした時のスコアが62000点以上。コンティニューは何回しても構わない。

(BAD END)

全ステージをクリアした時のスコアが62000点以下で、さらに1の位の数字が0点だった場合。コンティ

ニューは何回してもOK。(NORMAL END)

上の2つの条件をどれも満たしていない場合、必然的にこれになる。

ちょっと補足しておく、バッドエンドの「1の位の0点」というのはコンティニュー回数。つまり1コインが10コイン単位でクリアすればこの条件になるのだ。今更エンディング内容の説明はいらないと思うが、このうちのどれを真のエンディングと見るかはプレイヤー次第。とは言えバッドは、何だか「つづく」的な印象を受けるのが興味深いところ。さて読者の皆さんはどう受け取るだろうか？

●ソフィは生きていた！ しかしこれは果たして現実なのか…？



●ガガーンノソフィがゾンビに、普通のクリアだとまずこれ



夢のクロスオーバーバトル第2弾!

マーヴル・スーパーヒーローズ
VS.ストリートファイター

カプコン
7月8日予定

自由なキャラの組み合わせによるタッグ制が話題を呼んだ「X-MEN VS.ストリートファイター」の続編がいよいよ登場。今回は新キャラとして「マーヴル・スーパーヒーローズ」からスパイダーマンやブラックハートが、「ストリートファイターZERO2」からさくらとダンが参加。またオリジナルのキャラとして、とんねるずの木梨憲武がデザインした「憲摩呂」も登場。はたして今回はどんなバトルが展開されるのか?!



○キャラ選択画面は一層賑やかに

よりハデになった 合体、交代(ヴァリアブル) システム!!

前作のタッグバトル制は当然健在。ヴァリアブルアタック、ヴァリアブルカウンター、合体協力技のヴァリアブルコンビネーションのシステムは前作と同じだが、今回は新たにヴァリアブルアシストというシステムが加わった。これは中パンチと中キックを同時押しすると待機中の味方が援護してく



○ウルヴァリンがキャプテンアメリカをアシスト。うまく使おう



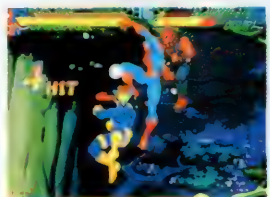
○簡単にエリアルが出せるイージーモード。必殺技もボタン連打で出せるので、コマンド入力はもう不要



れるというものだ。ヴァリアブルアタックとの違いはキャラが交代しないこと、そして攻撃がヒットした場合に追い打ちがかけられるという点。これでタッチがより戦略的に使えるようになったぞ。



○攻撃をガード後、仲間と交代して反撃するヴァリアブルカウンター



○アシスト→追い打ち
↓エリアルが可能だ!

さらにハデに、キミヨー(!?)になった

必殺技の乱舞!!

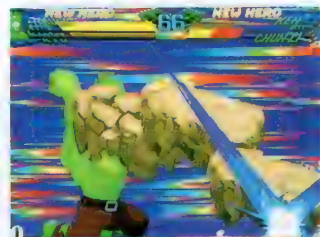
このシリーズは必殺技を始めとした視覚的演出がとにかくハデ。エリアルレイヴやハイパーコンボの演出も、前作以上にパワーアップしているぞ。またダンと憲摩呂



○さくらの巨大な波動拳

○今回のハイパーコンボの演出はこんな感じ。唸れ神龍拳!

はお約束のイロモノキャラなので、ギャグ系の必殺技は標準装備(下の写真参照)。コイツでバッチリKOを決めれば気分そう快、対戦の場も和むこと間違いなしだ!



○ハルクのハイパーコンボがヒット



○ザンギのヴァリアブルコンビネーションは、合体バイドライバーに



○これは前作でもお馴染みの組み合わせ。相変わらず脱出不能っばい

『ヴァンパイア セイヴァー』のプレゼント

現在絶賛稼働中の「ヴァンパイアセイヴァー」。今回は「セイヴァー」のシーフレットファイル(5名)と入荷告知用ポスター(2名)をそれぞれプレゼント。ハガキに希望する賞品名を1つだけ書いて下記へ。

〒105 東京都港区東新橋1-1-16
TIM サターンFAN編集部
「セイヴァープレゼント」係
(7月10日の消印まで有効)



○応募はどちらか片方だけだぞ!

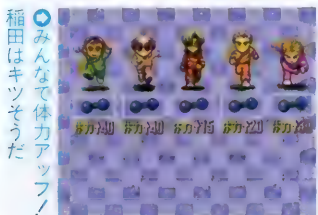
HOP STEP あいどる☆
を
BACK-UPするぺえじ
アイドルDE
隔号連載 どうだ
第4回

前回の「アイドルBeat Fast/」はどうだったかな? 今後もこういう面白い企画があればどんどんやっていくので、みんなからのご意見ハガキ、待ってるよ。

恋もレッスンもライバルには負けない!

今回の新着画面は4点。ただの美少年をスーパーアイドルに磨き上げているところだ。歌唱力、演技力、運動能力などのレッスンで

ステータスをアップさせてあげよう。途中で美女からのお誘いがあったり、ライバルにちょっかいをだされたりするのがちょっと心配。



●みんなまで体力アップ!
稲田はキツそうだな



●レッスンするとストレスがたまってしまうのだ



↑こいつは誰だ!?

ライバルグループ「ヴィ・キッズ」(V-Kids)

プレイヤーが育てるアイドルのライバルとして登場。少年アイドルタレント育成の天才、ルミコ今泉が特に選りすぐったメンバー5人のスーパーグループ。写真の子

はヴィ・キッズの最年少「アキラ」。音楽に関しては天才的な才能があるのだが、態度は人一倍でかい。その上超わがままで自己主張が激しい性格。稲田とタメを張るカ。

あなたの意見がゲームに反映

このアイドルのここがいい、ここを直したらいい、などの意見、要望があればどんどん送ってきてね。我々が読者の代表として直接メーカーさんに意見しちゃうぞ。

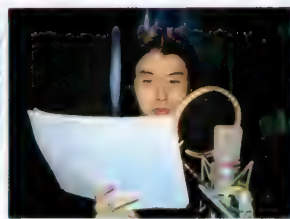
もちろんこのコーナーへの意見や感想の手紙も大募集中。宛先は〒105 東京都港区東新橋1-1-16 TIMサターンFAN編集部「アイドルDEどうだ」係まで。

「Hop Step あいどる☆」は今秋発売予定。価格は6800円。発売元および開発元:メディアエンターテイメント(Kiss in the Dark) ジャンル:シミュレーション 対象年齢:全年齢 CD枚数:1枚 対応周辺機器等:未定 バックアップメモリー:ブロック数未定・プレイデータ コンティニュー等:なし 現在の開発状況:60%(6月16日現在) ©Media Entertainment/Kiss in the Dark

開発は順調!? アフレコ収録敢行

さる16日、都内のスタジオで相原役の堀江秀尚さん、浜口役の沼田祐介さん、稲田役の井上隆之さんがアフレコ収録を行った。和気あいあいとした雰囲気でした。また、小坂亮役には緑川光さんが決定。詳細は追ってお伝えするよ。

○「親近感があります」という堀江秀尚さん



①「浜口さんと一緒に成長できればいいですね」という沼田祐介さん



②「愛すべき憎まれ役になりたい」という井上隆之さん。本誌初登場!

あいどる図鑑 Vol.5

あいどる図鑑の最後を飾るのはイタリアの貴公子、ジャン・アレジもかくやという美少年、岩崎譲二くん。長身で端正なマスク、女の子の人気上がるのは間違い

なし/ あなたが育て上げられるアイドルの紹介はこれで終わりだけど、今後はもしかしたら秘密のアイドルを紹介できるかもしれないよ。お楽しみに。

岩崎 譲二
いわさき じょうじ

- 10月20日生
- 18歳
- 180cm、61kg
- AB型

杉並区高円寺出身。何代か前にイタリア人の血が入っているらしい。両親の影が薄く、数年前に結婚した若い叔母が親代わりをしていたようだ。今は高円寺で1人暮らしのブータローをしている。感情表現が上手く、また何をやらせてもスマートにこなす。人生は恋をすることだというポリシーを持っていて、気に入った女性には積極的。

ペットじまん?

裕太と
権太

浩平と
タロキチ

亮と
牛乳ピン?

なによーくん
なに、それ?

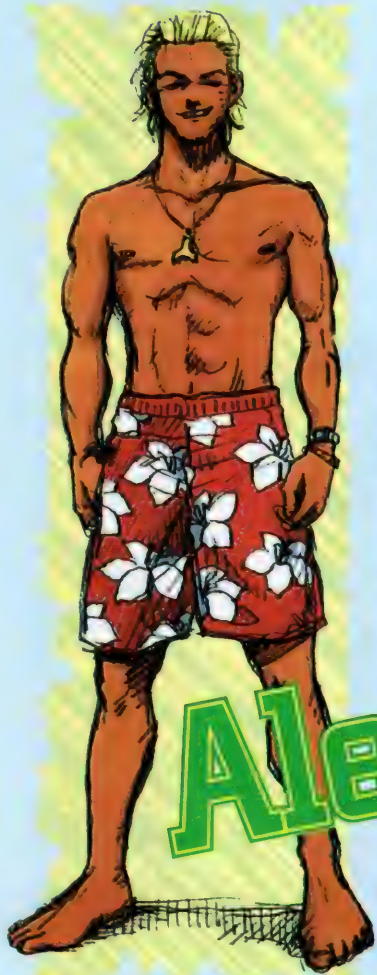
まんが・メディアエンターテイメント開発

SPARKLING the AM#3

本邦初公開 / 「トップスケーター」のウラ技公開第1弾 // さあゲーセン直行だ。



こいつあ〜やっべ〜ヨ※(ボ-ダ-用器)!! 『トップスケーター』の隠しキャラいきなり登場!!



Alex

今巷のロケーションで、プレイヤーとギャラリーと一緒に熱くなるゲームと言えばこの「トップスケーター」だ。巷ではアッシュとケンタの使用率が高いようだが、コイツらを軽〜くブツ飛ばすようなイカしたキャラの存在が明らかになったぞ。それがこのAlex (アレックス) とP-Nut (ピーナッツ) だ。早速コイツらを使ってイカしたトリックを決めろ!



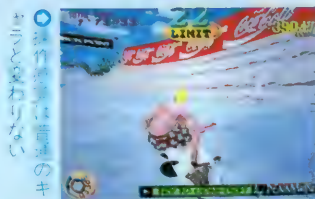
SEGA
Age: 22
Sex: male
Height: 182cm
Weight: 70kg
Blood type: B
Stance: regular
○で選択、●で決定

●キャラ選択画面ではアッシュのところに登場。ポーズがお茶目



○このデカボードを操る事は麦いかも

○お茶目は手で水をかくように…。細かい



●トリックメイクもお手のものだ!



●ローラーなしでなせれるなんて聞くな。面白きっいのだ

PROFILE

本名: Alexander McKinley
性別: male 血液型: B
身長: 182cm 体重: 70kg
年齢: 22歳 スポンサー: SEGA

アッシュより3つ年上の兄。見えて通りのサーファーである。弟のアッシュが常に自分ガナンバー1でない気が済まない自分本位な性格なのに対し、アレックスは

他人を楽しませるエンターテイナーとしての才能に長けている。そのため性格はいたってひょうきん。しかし一旦ボードに乗ると普段のひょうきんさはどこへやら、別人のように負けず嫌いの熱い男に変身してしまう。サーファーとしての彼はアッシュと同じように、「自分こそガナンバー1」という確固たる自信に満ち溢れているのだ。結局のところやはり兄弟、血は争えないということらしい。

こいつがアニキの出し方だ!!

キャラクタ選択画面でセレクトボタンを
左3回→右3回→左13回の順に押す



P-Nut

さて、一応は隠しキャラであるこの2人だが、能力的に他のキャラと差があるということはない。各種トリックの出し方も基本的には、普通のキャラと同じ感覚でOKだ(見た目は大分違うけど)。他にもこのゲームにはまだ面白いウラ技があるらしいが、それらはおおいこのコーナーで公開していくので楽しみに待っていてくれ。



PROFILE

本名: Pauline Sambora
 性別: female 血液型: O
 身長: 181cm 体重: 43kg
 年齢: 18歳 スポンサー: SEGA
 フッキーより2つ年上の18歳。この年ですでに周囲の男どもを惹かず小悪魔的な魅力を持っているというのが、ある意味未恐ろしい。生真面目で、好きな人に振り向き

てもらいたいのために努力する一途な妹と違い、彼女は常に移り気。そんな彼女が一度ボードに乗れば、まさに水を得た魚のように次々とスーパートリックを繰り出し、見る者を虜にしてしまうのだ。「ボードも男もいい波を選んで乗り継いで行かなくちゃ」というのが彼女の持論。一見不埒に聞こえるこの言葉は、生きている時間全てをハッピーに過ごしたいという彼女なりの人生観の表れなのだ。

「トップスケーター」コーナー次号より始動!

ジャン/ 緊急報告。次号からいよいよAM3研開発チームオフィシャルの「トップスケーター」専用コーナーがスタート!! 普通の記事とはまた違う切り口でゲームの魅力をお届けしていく予定だ。そこで皆さんにも協力して欲しいのだが、このコーナーに「トップスケーター」

のキャライラストを描いて投稿して欲しいのだ。なぜわざわざコーナーを分けて募集するのか? 実はここで掲載されたイラストから毎回「お気に入りの作品」を1点3研に選んでもらい、その人に「トップスケーター」オリジナルTシャツ(もちろん非売品)をプレゼントしてしま

こいつがアネキの出し方だ!!

コース選択後スタートボタンを押したまま、キャラクタ選択画面で右6回→左6回→右3回→左3回→右4回の順に押し、スタートボタンを放す

SEGA
 Age: 18
 Sex: female
 Height: 181cm
 Weight: 43kg
 Blood type: O
 Stance: regular
 ○ L1で選択、○で決定
 ●アレックスと違い、何となくエレガントな登場のしかただが...

姿勢が姿勢だけに、コケるとちょっとヤバめなポーズに...

こんな格好で滑って、生傷とか大丈夫なのか。とりあえず5秒ゲット

おネーちゃん!!
 ヤバいよ

こんな格好で滑って、生傷とか大丈夫なのか。とりあえず5秒ゲット

●ダイブ感覚のスタートポーズ

水面を滑ると速くなったり...はしない。普通のコースを滑ろう

宙を舞いつつトリックメイク。何となく一番優雅に見えるのだが

うという企画なのだ。右の写真で菅野さんたちが着ているのが問題のTシャツだ。なおこの企画は「トップスケーター」コーナーでのもの。「絵師の魂」あてに送ってもダメだぞ。というわけで投稿をヨロシク!

〒105 東京都港区東新橋1-1-16
 T.I.MサターンFAN編集部
 「3研コーナーいらっしやい」内
 T.Sイラストコーナー係

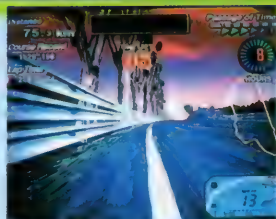


●前号と同じ写真でキャンペン。これを着てヤバいトリックを出しまくれ

AM3研が贈る 最新ドライブゲーム

LE MANS 24™

『セガラリー・チャンピオンシップ』以来の、AM3研久々のレースゲームがついに登場。今回は世界で最も過酷なレースと名高い、あのル・マン24時間耐久レースをモチーフにしている。使用基板はMODEL3。マシンの質感や路面をはじめとしてル・マンの世界観を極限までリアルに表現しているぞ。このゲームの最大の特徴は「プレイヤーがプレイしていない状態でも、常にレースが行われている」という点。スタートする時間帯で他車のステータスが変化したり、他の人がプレイしている時に途中からレースに参加することも可能。新感覚のレースゲームが誕生しそうだ。



スタートする時間帯によってコースの状況は徐々に変化する



ゲーム中の視覚も、リアルに自由に変更可能。マツダ787 Bの構造がリアルに見える

SAUBER (メルセデス) のコンピュータ技術、ハメルリも車種によって違うのだ

SAUBER C9 MERCED ES、等々、12車種しか紹介できないが、実際には6車種から選べる



MAZDA 787 B。ゲーム中に登場する車種は、マニアならずともよく知られたマシンばかりなのだ



ピットインの状況もリアルに演出

メルセデスのバックファイア



プロドライバーが監修!

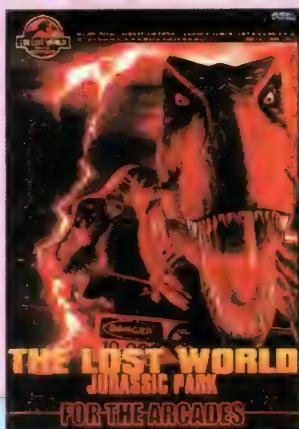
この「LE MANS24」ではゲーム全般の監修に、現役プロレーサーである寺田陽次朗氏と、服部尚貴氏が参加している。両氏は実際にル・マンを走った経験を持つ大ベテラン。マシンの微妙な挙動やコース上のアイティール部に至るまで、まさに本物の迫力が楽しめそうだ。



左から服部、寺田の両選手

間もなく稼働! 『ロスト・ワールド』

前号で紹介した「ロスト・ワールド」が、間もなく全国で稼働開始だ! 7月12日の映画公開と同時期のリリースになるので、場所によっては少し早く入荷するところもあるかも。迫り来る恐竜たちを撃ち倒していく迫力のガンシューティング。映画の雰囲気を生で体感できるこのゲームは、右のポスターがあるお店で遊べるぞ!



御意見モロモロお便り募集

新企画は始まるわ、おニューなゲームは次々出るわでこのコーナーもネタには事欠かないのだが、何か今一つ足りない。そう、読者からのお手紙である。やはりファンコーナーというからには、お手紙が来なければ始まらない。読プレの時だけドックと送られても、

担当者は嬉しくないのよん。というわけで読者様からのアプローチを非常に期待しています。3研への質問や、各ゲームの感想、イラスト何でもOK。あて先はこちら。〒105 東京都港区東新橋1-1-16 TIM サターンFAN編集部 「3研コーナーいらっしやい」係

不定期
連載

SEGA・PC CLUB

セガ・パソコン倶楽部



セガ・パソコンソフトのページ

セガのPCソフトが、また発表された。通信対戦の面白さや、美麗なグラフィック、リアルなサウンドなどを味わえる、セガの代表作が多数追加されているぞ。

夏以降に発売されるWindows専用ソフトはVF2やデイトナUSAなどの有力作ばかり

今年の夏から来年の春にかけて登場するセガのPCソフトが、アメリカで開催されたE3で発表された。前回(No.10)、このコーナー

で紹介した3作に続いて、またしてもビッグタイトルばかり。すべてWindows95用で、サターンとはひと味違う内容を持つ。

バーチャファイター2

セガを代表する「バーチャファイター2」が8月29日に登場する予定。PCの特徴である通信対戦にどっぷりと浸かれるソフトだ。



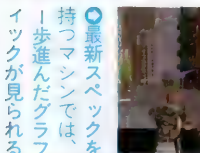
◎さまざまな異なるパソコンの性能に合わせて、映像なども変化する



◎ここで紹介するソフトはアメリカでも発売されるから、アメリカとネットを通じての対戦だってできる

バーチャコップ2

米国では「バーチャスクワッド2」の名で販売される。PC用バーチャガンはなく、マウスで操作するガンアクションが新鮮だ。



◎最新スペックを持つマシンでは、1歩進んだグラフィックが見られる



◎究極の3DシューティングがPCに登場だ。マウスが使えるから、会社で遊んでもバレないかもね

デイトナUSAエポリューション

PCオリジナルのコースを持ち、最大なんと8人对戦も可能というすごいソフト。米国名は「デイトナUSA デラックス」。



◎オリジナルコースや8人同時対戦は、サターン版より断然強力だ!



◎「デイトナUSA サーキットエディション」の移植作だが、大幅なパワーアップを図っている

その他も注目だ

PCソフトの注目作は、まだまだあるぞ。まず「ラストブロンクス」。サターン版の登場も近付いてきたが、PC版には独自要素が追加される予定だ。さらに「セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ」も登場する。なお、日本での発売は未定だが、「エネミー・ゼロ」のPC版をアメリカで発売することも発表されている。

ラストブロンクス



◎PCオリジナル要素が加わるというのは嬉しい記述だ。写真は業務用

◎秋に登場する予定のサターン版との差はどうなる? 写真は業務用



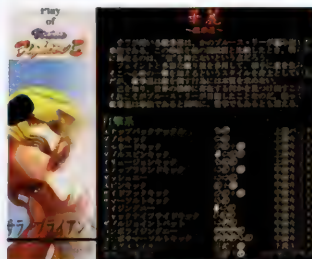
セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ

バーチャファイター3のパソコン用データベース+アクセサリ集が出るぞ!!

7月26日にイージー・コンピュータ・システムから発売される「バーチャファイター3 Win-Pc-Collection」は、「バーチャ3」キャラの壁紙などを収めたアクセサリキットやカレンダー、オフィシャルガイドブックをデジタル化して収録するという、欲張りな内容のCD-ROMだ。



◎60種類以上の壁紙、14種類のアイコン、2種類のスクリーンセーバーを収録する



◎全キャラクターの音声やBGMも収録したオフィシャルガイドブック



◎全キャラクターの絵や音声が使え、2010年まで対応の万年カレンダー。メモ機能などもあり実用的だ

ミニゲームも付いている

このソフトにはミニゲームも付いている。それは「バーチャ3」のキャラクターを使用したスロットゲームで、絵柄を揃えるとボーナスゲームが楽しめるというもの。この内容で、価格は1980円(税別)だから、もう買うしかない!



◎スロットゲームはパチスロと同じ要領で遊べる。熱くなりそうだ

テレカが当たる

スロットで1000点溜まるごとにキーワードが表示され、すべてを揃えるとオリジナルテレカが当たる。



動作環境

Windows95専用
Pentium90MHz以上のCPU
16Mバイト以上のメモリ
640×480ドット(256色)以上のディスプレイ解像度
2倍速以上のCD-ROMドライブ
SoundBlaster準拠の音源ボード

ジャレコの移植作は、ファンのためのおまけがいっぱい。
今回紹介する『ゲーム天国』も、その類にもれないぞ！

HYPERSHOT

ハイパーウルテク

技の ランク

実用性、ユニーク度などを総合的に判断して、1~5
点の5段階にランク分けしている。採用者には、1点
につき2000円、最高1万円の賞金をプレゼントだ！

ゲーム天国

京都府
若菜の割り箸

このウルテクでさらにおもしろくなる！
楽しさ大幅UPウルテク集

5

フルパワーアップコマンドやポ
ンパー増加コマンド、そしてモ
モコファンにはたまらない、家庭用

オリジナルのボンバングラフィッ
クを増やす方法など、ゲームがさ
らに楽しくなるウルテク満載だ。

フルパワーアップ

アーケードモードとアレンジモ
ードの、タイムアタック以外のゲ
ーム中に、スタートを押してポーズ
をかけ、下とLとXを同時に押そ
う。ポーズがかかった状態ではわ
からないが、ポーズを解除すると
フルパワーアップしているぞ。



①ほらこのとおり 貧弱なショット
が、こんなに強力なショットに

ボンパーを増やす

アーケードモードとアレンジモ
ードのノーマルゲームのゲーム中
に、スタートを押してポーズをか
ける。そして、下とLとZを同時に
押そう。ポーズ状態ではわからな
いが、ボンパーが1つ増える。ス
トックは6個までしか増やせない
が、減らすたびにコマンドを入れ
れば、無限にボンパーを使える。



②6個までしか増やせないが、数が
減ったら再度コマンド入力だ！

隠しモモコボンパー

アレンジモードのプレイヤーセ
レクト画面でモモコを選択すると
きに、X、Y、Zを押しながら決定

すると、通常5種類のモモコボン
パーに加えて、アレンジモードオ
リジナルのモモコボンパーを、6
発目以降に撃てるようになる。



かわいいでしょ？

③このほかには、メイドさんのコスチュームなどのグラフィックもあるぞ

みき&みさとを使う

アーケードモードのタイムアタ
ックを選択する。そして、プレ
イヤーセレクト画面で、下とLとXを
同時に押そう。すると、モモコ
のさらに右にカーソルを移動でき
るようになり、通常は使用できな
い「みき&みさと」を選ぶことが
できるようになるぞ。



④やったね！ アーケードのタイム
アタックでもみきちゃんが使え
るぞ

いきなり回想できる

まず、オプションモードの回想
モードを選択し、お話の選択画面
を表示させる。次に、その画面で
下とLとXを同時に押す。すると、
アレンジモードをわざわざクリア
しなくても、すべての会話デモを
見られるようになる。



⑤一瞬で全部そろっちゃう
便利なコマンドなんです

タイムアタックのフレーム変更

アレンジモードのタイムアタ
ックでいずれかのステージにカー
ソルを合わせて、LとZを押しなが
らCで決定すると、両端がピンク
のフレームになる。また、Lの代
わりにRを押せば青くできる。



⑥これはピンク、もう1色は青だよ

みさとアニメ鑑賞モード

サウンドテストのテーマソング
集で、「ラブリースター」(みさとバ
ージョン)を、X、Y、Zを押しな
がら選択すると、みさとのアニメ
ーションを見られるモードになる
ぞ。このとき、A、B、C、X、
Y、Zのいずれかを押すと、ボタ
ンに対応したアニメーションに変
更できる。また、Lを押すとアニ
メーションの再生速度を遅くす
ることができ、Rを押すと速く
できるぞ。スタートを押せば、サ
ウンドテスト画面に戻せる。



⑦みさとバージョン
じゃないとだめだよ



⑧うれしいおまけだね

SKULL FANG ~空牙外伝~ 埼玉県 石井圭祐

これでクリアへの道が開けるかも? 骸牙小隊強化作戦!!

5

難易度によって決められる自機
の特性を、任意に変える方法や、
クレジットを増やすことのできる

コマンド、隠された最強の特殊機
動など、ゲームクリアにとても役
に立つウルテクを紹介するぞ。

難易度設定の拡張

タイトル画面で、Lを押しなが
らB、C、C、B、C、C、B、C、
C、C、Cの順に押す。このとき、
「ヴェイパートレイル」と声がす
れば成功。すると、オプションの
ゲームレベルに「EASIEST」と
「HARDEST」が追加される。ま
た、「SHIELD」、「CHARGE」、

「RECOVER」の3項目を設定で
きるようになる。ただし、コマン
ドで拡張した状態はセーブされな
いため、ゲームを起動させるたび
にコマンド入力が必要だ。なお、
難易度がMEDIUM以上のエク
ストラモードをノーコンティニュー
でクリアした場合、同じ効果が得
られるうえに状態がセーブされる。

クレジット増加法

タイトル画面で、LとRを押しな
がらC、C、C、C、C、B、B、
Bの順に押そう。「スカルフング」
と声がすれば成功だ。すると、コ
ンティニュークレジットが、3か
ら7に増える。さらに、同じコマン
ドをもう一度入力すれば10ま
で増やすことができるぞ。



①これならクリアできるでしょ?

隠された特殊機動

ファイターパイロットでプレ
イ中、チャージメーターがMAXの
ときに、自機の進行方向に対して
うしろを4回、前を2回、うしろ
とCの順にボタンを押す。すると、
回転しつつ攻撃する「ローリング」
という特殊機動が発動する。



②特殊機動中は無敵なので、
重なって撃ちまくれ!

パネル位置の調整

ゲーム中にスタートを押してポ
ーズをかけ、上か下を押そう。す
ると、シールドゲージ、チャージ

メーター、スロトルなどのイン
フォメーションパネルの位置を、
任意に調整できるぞ。また、画面
外まで動かすと消すことも可能だ。

超時空要塞マクロス ~愛・おぼえていますか~ 現在のスコアとハイスコアを表示 長野県 男になんだ

2

フェイズ間のアイキャッチ画面
(セーブのできるどころ)で、Lと
Rを同時に押そう。すると、画面
下に現在のスコアと今までのハイ
スコアが表示されるようになる。
これでスコア稼ぎも楽しめるぞ。



③スコアなしのゲー
ムではなかった!

D-XHIRD

お得な3つのウルテク

東京都
E-ZARD

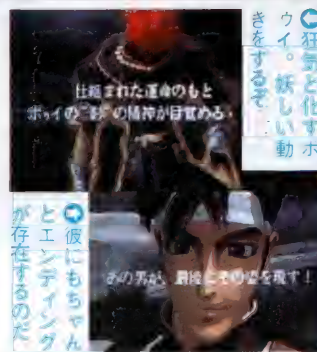
4

目つきや動きが変わり、妖しく
パワーアップしたボウイや、あの
「エイジ」が使えるようになるウ

ルテク、そしてカレンのスカート
が透けたり脱げてしまう、ムフフ
なウルテクなどを紹介しよう。

隠しキャラ追加

1Pモードで1度もコンティニュー
しないでゲームを進めていき、
ボスのイザナギを倒す。すると、
ボウイの影の精神が覚醒した「シャ
ドウボウイ」が現れる。このシャ
ドウボウイもコンティニューなし
で倒すと、「闘神伝」シリーズ
の主人公「エイジ」が現れる。こ
の2人は、倒せばプレイヤーキャラ
として使えるようになるぞ。



④狂気ど化すボ
ウイ。妖しい動
きをするぞ。

⑤仮にもちゃん
とエンディング
が存在するのだ

カレンのスカートが...

まず、タイトル画面で、左、L、
R、B、C、Xを押しながらスタート
を押そう。次に、どのモードでも
かまわないのでカレンを選択す
る。そのあと、ゲームが始まるま
でA、B、Cを押し続けていると、
カレンのスカートが半透明になる。
また、X、Y、Zを押し続けている
と、カレンのスカートがなくなる
ぞ。なお、カレンでクリアしてい
れば、A、B、Cを押し続けるだ

けで、スカートが透けるように
なる。また、全キャラでクリアし
ていけば、X、Y、Zを押し続ける
だけでスカートがなくなる。



⑥ほかの色でもキレイに透けるぞ

カメラモード

ゲームプレイ中にスタートでポ
ーズをかけて、XとBとZを同時に
押そう。そのあとスタート以外の
ボタンを押せば、拡大、縮小、回
転など、自由に視点変更ができる。



⑦ルシファー様のア
ップも拝めるぞ

三投稿募集三

このコーナーでは、セガサターン
ソフトのウルテクを募集。キミ
が見つけたウルテクの内容をハガキ
や封書、FAXに書いて右のあて先
まで送ってほしい。その際、ゲーム名
(封書自体にも記入)、郵便番号、住
所、氏名、年齢、電話番号を忘れず
に書くこと。記入もれがあると採用
できないぞ。消印と送信時間を見て、
一番早く送ってくれた人のもを採
用している。同時着の場合は、詳し
く正確に書いてあるものを優先する

ぞ。また、このコーナーへの意見や
要望、感想などがあれば、ハガキや
封書、FAXに書き添えてくれ。たく
さんの応募を待っているぞ。

あて先

〒980
仙台市青葉区二日町6-7
TIMサターンFAN編集部
ウルテク係

FAX番号

022 (213) 7535



『YU-NO』の発売も決まり、ますます充実!

Live-up to elf

ライブ アップトゥ エルフ

今号はファンクラブの活動やエルフショップなどを紹介。エルフの情報をもっと知りたい人は必見だよ!!



EXTEND



もっとエルフのファンになるための特集だよ

ついに「この世の果てで恋を唄う少女YU-NO」の移植が発表され、さらに多くの注目を集めるだろうエルフ。そんなエルフの情報

もすぐにチェックできる、ファンクラブとオフィシャルショップを詳しく案内しちゃうぞ。広報Tamaのコメントも見逃さないよ。

ファンクラブに入ると、こんな特典が...

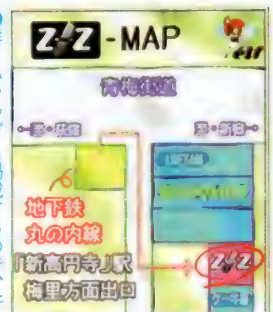
エルフのファンクラブに入会すると、会員証が発行され、3カ月ごとに会報が配付されるのだ。会報では連載のコーナー以外に、最新作の原画などを先行で特別に公開(/)されることもあって、ファンクラブの特権を実感できること間

違いなし。また会報のプレゼントコーナーには、マニア心をくすぐるかなりレアなエルフグッズのプレゼントもある。ファンクラブに入会したい人はユーザーサポート(☎03-5377-0954)に問い合わせればOKだ。

エルフショップ「ジーズ」に行こう

高円寺にあるエルフのショップ「ジーズ」。店内はまさにエルフ一色だ。過去に発売されたソフトやエルフ関連のグッズの品ぞろえはもちろん抜群。さらに、ここでソフトを購入すると、ちょっとイイコトがあることも。場所は、東京都杉並区梅里1-7-7 新高円寺ビル1F。ファンなら、ぜひとも来店してみてね。

◎詳しいマップも掲載するので、行くときの参考にしてほしい



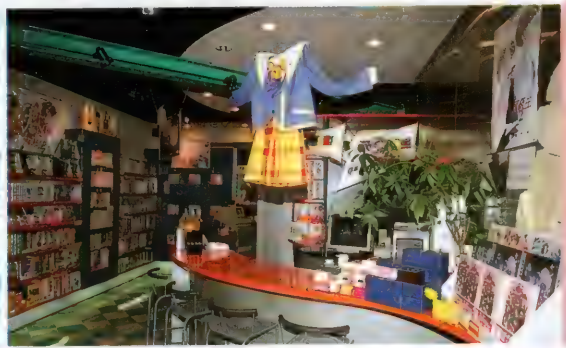
◎ざらりとそろった会報。ちなみに編集しているのは、ホームページも担当してるエルフの広報アマリスさんだ。読みたい人はファンクラブへ入会しよう

広報Tamaのひとりごと ~第2回~

地下鉄丸ノ内線に乗ったら、ぜひ寄って見ていただきたいのが、今回ご紹介するエルフショップです。数々のエルフグッズやソフトのほか、ショップならではの珍しいモノが見られますよ。みんな

遊びに来てね。また本誌では新作「YU-NO」の発表もお伝えできて、スタッフ一同うれしく思っています。梅雨に負けずに元気いっぱい開発していきますので、続報を楽しみにしてくださいね。

◎何とんでも「同級生2」の制服が目に入る。ほかにもいろいろあるぞ



落ちついた雰囲気♡

スペシャルプレゼント企画~『YU-NO』発表記念

今回のプレゼントはタイトル発表にあわせて、「YU-NO」のテレカを5名にあげちゃうよ。ほしいという人は、官製ハガキの裏面に①住所、②名前、③年齢、④サターン版の「YU-NO」に期待すること、を書いて下のあて先まで送ってくださいね。締め切りは7月10日必着だよ。



◎ちょっと神秘的なイラストだよ。このイラストがデラサタの...

あて先

〒105 東京都港区東新橋1-1-16
TIM サターンFAN編集部「YU-NOテレカほしい」係

COMING SOON

今回は一風変わったアドベンチャーゲームを筆頭に、美少女パズルや懐かしのヒーローものなど、超新作情報満載で憂うつな気分もぶっ飛ばせ!!

南方珀堂登場

発売日	8月7日	CD枚数	2枚
発売元	アトラス	複数プレイ	1人用
開発元	アトラス	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	1・プレイデータ
ジャンル	アドベンチャー	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	80%(6月20日現在)

人形を使った推理アドベンチャーが登場。このゲームに登場する全てのキャラクタは、現在主流となっているCGで描いたものや実写取り込みの映像ではなく、人形を撮影して取り込んだものなのだ。プレイヤーは犯罪心理学者の南方珀堂となり、次々と起こる奇妙な事件を解決していくことになる。「プロファイリング」を用いての捜査にも注目。

「プロファイリング」って何?

アメリカの連邦捜査局(FBI)が'70年代初頭から、多発する異常性犯罪を解決するために開発した犯罪分析手法が「プロファイリング」と呼ばれるもの。これは犯行現場に残された手がかりをもとに、行動学や心理学を心にして犯人像を推定、捜査の補助とする



気になる登場人物は

南方珀堂

(みなかた・はくどう)。犯罪心理学教授。もともと遺伝子工学を専攻していた彼は、遺伝子工学の見地から犯罪と心理の研究をしている。警視庁からの依頼で帰国

桐山三郎

(きりやま・さぶろう)。新しいタイプの犯罪に對抗できる警察組織を模索している

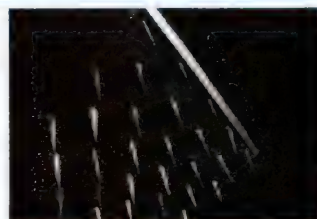
依頼者
ライバル

蕩庸斎天迷

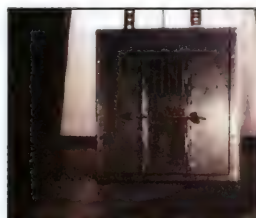
(どうようさいてんめい)。天才奇術師。子供のころの体験がトラウマとして深層心理に潜む

ナゾが謎を呼ぶ2つの事件

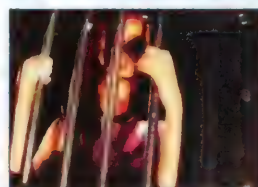
完全犯罪を宣言した天迷のアリバイを暴くべく、南方が捜査に協力する「奇術師の誤算」。そして、推理モノにはつきものの、密室殺人事件を取り上げた「4つの合鍵」。この2つの事件がこのゲームのメインストーリーとなっている。



◎さまざまな仕掛けに異様な雰囲気



◎推理モノの醍醐味は何といっても密室トリック



◎犯人逮捕!? それとも要らぬ嫌疑を!

事件の検証はビデオから

事件は南方のもとへ、ビデオテープとして届けられる。プレイヤーは、テープに収められた事件現場の状況や関係者の調書の記録から、犯人像を推理していくのだ。アシスタント的な役割の桐山順一や葉山陽子の発言が解決の糸口となることもある。



◎ビデオの討論会のシーン



◎このビデオのどこかに謎を解く鍵があるはず

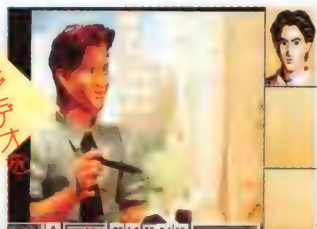


◎ビデオを見つめる南方

◎この怪しげな女は?



◎ビデオを見ていて、気になる場面が出てきたら一時停止しよう



◎次に、キャラクタがヒントなどを出してくれるのだ

街

発売日	設置	CD枚数	2枚
発売元	チュンソフト	複数プレイ	1人用
開発元	チュンソフト	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	未定・プレイデータ
ジャンル	サウンドノベル	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	70%(6月20日現在)

続報のたび、明らかになりつつある主要登場人物8人の素顔。今回は「牛尾政美」のシナリオに注目するぞ。半年前にヤクザ稼業から足を洗った彼は、宝石店に勤める綾に好意を抱く。「どうすれば彼女

の気を引くことができるだろうか」と考えつつ、プロポーズに向かった牛尾だが…。



① いかつい顔の牛尾だが恋に関しては、まだまだお子ちゃま



② 思いを寄せている綾。気立ての良い、いい女と思っているようだ

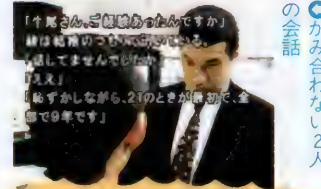


③ 宝石店「道玄坂ホー・ダボ」の常連客 秋葉

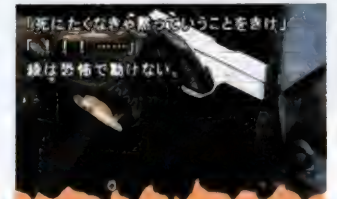
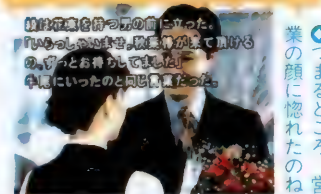
偶然!?の出会いが歯車を狂わす

うまく気持ちを伝えられない牛尾。そうこうしているうちに恋のライバルらしき男、秋葉が登場する。そこへ突然、強盗犯が現れた。その強盗犯は偶然にも、ヤクザ時

代の牛尾の舎弟分、狐島三次だった。「兄貴」と呼ばれた牛尾は「2人組強盗犯」のかたわれと間違われてしまい、その後、警察に追われることになる。



恋の火花がバチバチ



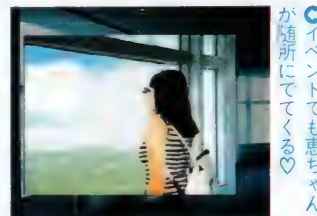
恋って命懸け



恋のサマーファンタジー ~in 宮崎シーガイア~

発売日	日月上旬	CD枚数	1枚
発売元	EMEMシー企画/バンダイビジュアル	複数プレイ	1人用
開発元	日本システムサプライ	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	未定
ジャンル	シミュレーション	コンティニュー等	未定
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	80%(6月20日現在)

ドラマに雑誌のグラビアにと大活躍のアイドル、奥菜恵ちゃんとバーチャルデートが楽しめる恋愛シミュレーション。「宮崎シーガイア」のショップやアトラクションも同時に体験できる。もちろん、オープニングや各イベントで流れる恵ちゃんのムービーも必見だぞ。



④ イベントでも恵ちゃんが登場してきてくれる♡

ムービーも盛りだくさん



⑤ これはオープニングムービー(取り込み前)の1シーン。うまくことを運べばKISSよりもっといい結果が君を待っているかもしれないよ…♡

恵ちゃんとのデートでパラメータが変化

恵ちゃんとデートできるのは1日の時間で22時まで、日数では4日間。この限られた時間の中で恵ちゃんのハートをGETするには、うまくデートスポットを変え、上手な言葉のキャッチボールが重要になってくる。



⑥ 各パラメータは、プレイヤーの選択した行動や会話で変化するので

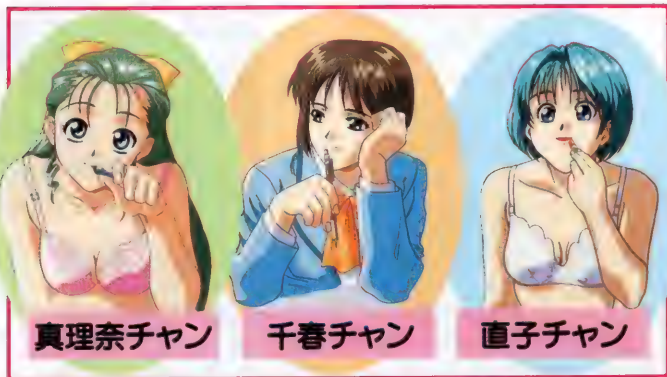
⑦ 一番大切なのは「しんらい」度を上げること。下がってしまうと?

全国制服美少女グランプリ ファインドラブ

発売日	9月25日	CD枚数	1枚
発売元	ダイキ	複数プレイ	1人用
開発元	ダイキ	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	4800円	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	パズル	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	18歳以上推奨	現在の開発状況	60%(6月20日現在)

女のコのグラフィックをふんだんに使ったパズル。ジグソーパズル、パネルパズル、神経衰弱、間違い探しの4種類が楽しめるぞ。

パズルを完成させると、その女のコと会話できる。会話中の選択肢によって、つぎにどの女のコのパズルになるかが決まるのだ。



真理奈ちゃん

千春ちゃん

直子ちゃん

●本作のもととなっているのはパソコンで発売されている『全国制服美少女グランプリ』。根強い人気を誇り、すでにシリーズも5作目を数えているのだ

175種類のグラフィックを完成させよう!

本作の特徴は何といっても魅力的な女のコたち。総勢35人にもおよび、日本全国の制服が似合う女子高生が登場! すべてのキャラ

が音声でしゃべってくれるぞ。パズル画面だけでも175種類のグラフィックが用意されており、すべて見尽くすまではやめられない!



●ちよっぴりエッチなシーンもものすこくうれしいけど、なんか無防備だよ、さみたち



●35人の女のコたちは出身地や誕生日、血液型、3サイズなど詳しく設定されている。好みはどのコ?



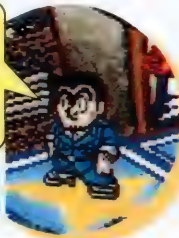
●全国の天真らんまんな女のコたちが登場よ!

こちら葛飾区亀有公園前派出所 中川ランド大レースの巻

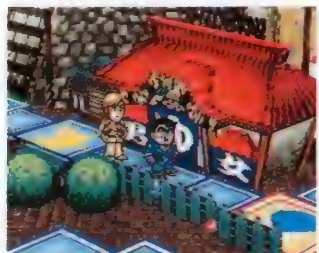
発売日	8月下旬	CD枚数	1枚
発売元	バンダイ	複数プレイ	4人同時
開発元	未発表	対応周辺機器等	マルチターミナル6
価格(税別)	6800円	バックアップメモリー	未定
ジャンル	ボードゲーム	コンティニュー等	未定
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	70%(6月20日現在)

大人気のマンガ「こち亀」がボードゲームになった。舞台は豊富なアトラクションが魅力の「中川ランド」。プレイヤーキャラは両津や中川、麗子など、おなじみ6人から選択可能。トラップマスや地下道など、数多くの仕掛けを乗り越えゴールを目指すのだ。

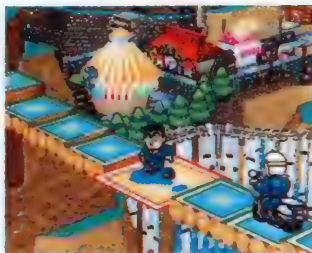
わしの活躍するボードゲームだ!



●国民的英雄の(?)両さんがゲームに!



●両津、中川、麗子、本田、ポルポ、マリアの6人から選択が可能だ



●各キャラにはそれぞれ特殊能力がある。でもやっぱり最強は両さん?

HERC'S ADVENTURES ヘラクレスの大冒険

発売日	11月20日	CD枚数	1枚
発売元	BFS	複数プレイ	2人同時
開発元	ルーカスアーツ	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	アクションRPG	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	50%(6月20日現在)

ギリシャ神話をもとにしたアクションRPG。神々の手助けを受けながらギリシャ全土を旅して、邪悪な王ハデスを倒すことが最終目的。パワーや攻撃方法などが違う3人の勇者がプレイヤーキャラとして登場。誰を選ぶかによって冒険の仕方も変わってくるぞ。



●全部で40以上のステージがあるぞ

GET READY?



●ステージをクリアするためには、頭と知恵を絞らなければならない

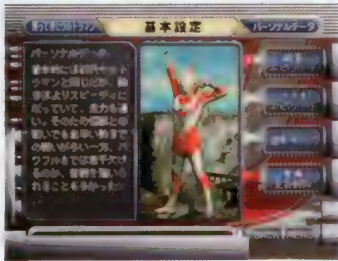


●神々は手助けをしてくれる前に、無理な注文をしてくるのだ

ウルトラマン図鑑2

発売日	11月下旬	C D 枚数	1枚
発売元	講談社	複数プレイ	1人用
開発元	講談社	対応周辺機器等	ムービーカード
価格(税別)	6800円	バックアップメモリー	なし
ジャンル	データベース	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	40%(6月19日現在)

昨年9月に発売されたデータベースの第2弾。ウルトラ戦士の設定や能力はもちろん、怪獣や宇宙人など241体やウルトラ星の情報、156話のストーリーダイジェストなどで構成されている。また、思い出の名場面集は、前作同様にムービーカードに対応している。



●パーソナルデータには、基本的なデータがくまなく収録されている

●エレキングに負けるなタロウ!



あの頃がよみがえる



●ムービーで見ることができるのでわかりやすい

前作に続く3ヒーローが登場だ!!

今回収録されるのは、昭和46年4月2日から翌年3月31日に放送された「帰ってきたウルトラマン」から、続く「ウルトラマンA」、

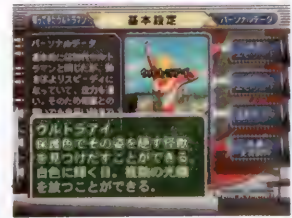
「ウルトラマンタロウ」の3シリーズ。3年にわたって放送された人気番組の情報が楽しめるのだ。



●この規模が2重線になっているのが特徴である



●新マンがかつて使った武器などももちろん細かく紹介されているぞ



●目の部分であるウルトラアイ、光線が出るぞ



●地球を守る怪獣攻撃隊 MATの重要かまぶしい



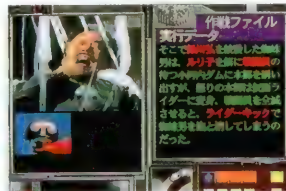
●MATの隊員である郷とウルトラマンの秘密

仮面ライダー作戦ファイル1

発売日	10月23日	C D 枚数	1枚
発売元	東映ビデオ	複数プレイ	1人用
開発元	東映ビデオ	対応周辺機器等	未定
価格(税別)	6800円	バックアップメモリー	未定
ジャンル	データベース	コンティニュー等	未定
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	70%(6月19日現在)

'94年に発売されたパソコン版からの移植となるソフト。仮面ライダー1号と2号の、テレビ放送98話分と劇場映画2本を合わせた100話分のデータを使用した「ファイル」がデータベースとして楽しめる。

また、3体の新怪人を使って、ライダーを抹殺するシミュレーションもプレイできるぞ。



●怪人たちの戦歴

●重要な事柄は、赤い文字で表示される。しかも検索ができるのだ



思い出の怪人が



●ライダー1号、2号と闘った102体の怪人たち。そのデータが一目でわかる「怪人ファイル」だ

バトルスポーツ

発売日	8月	C D 枚数	1枚
発売元	アクレムジャパン	複数プレイ	2人同時
開発元	アネクストベクトル ティロップメント	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	22・プレイデータ
ジャンル	アクション	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	90%(6月18日現在)

戦闘機タイプの「タンク」に搭乗、1つのボールを奪いあってステージ(アリーナ)上のゴールにシュートし、得点を競い合うゲーム。レーザーやミサイルで相手を攻撃することもできる。また、試合に勝つと賞金がもらえ、新しい「タンク」や武器を買ってパワーアップすることができるぞ。



●操作するタンクは5種類の中から選択できる

友達に負けるな!



●アリーナにはアイテムが配置されているのですばやくゲットしろ



●上下分割で戦う2人対戦モード

NOON

発売日	11月下旬	CD枚数	1枚
発売元	マイクロキャビン	複数プレイ	4人同時
開発元	マイクロキャビン	対応周辺機器等	マルチターミナル6・マルチコントローラ
価格(税別)	未定	バックアップメモリー	ブロック数未定・キー設定・ハイスコア
ジャンル	パズル	コンテンツ等	コンテンツニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	90%(6月20日現在)

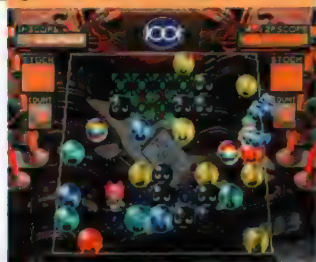
NOONと呼ばれる宝石をめくってバトルを繰り広げる、対戦型のアクションパズル。基本ルールは、ステージに一定間隔で現れる

ライバルが次々と登場、



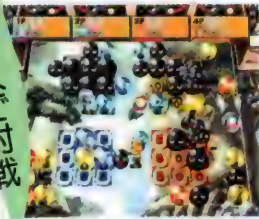
4色のカラー-NOONを、同じ色で縦か横に3つ以上並べて消すだけ。相手側のゾーンをオジャマNOONで埋め、カウントを0にすれば勝ちとなる。

相手ゾーンを埋めつくせ



相手ゾーンをオジャマNOONで埋めつくすなどの必殺技が、キャラクタ別に用意されている

4人で対戦



乱戦を勝ち残り!

スタートリング・オデッセイI ブルー・エヴァリューション

発売日	'97年	CD枚数	1枚
発売元	レイ・フォース	複数プレイ	1人用
開発元	レイ・フォース	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	未定	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	ロールプレイング	コンテンツ等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	30%(6月20日現在)

PCエンジンで発売されたRPGのシリーズ1作目がサターンで登場する。移植に際して、全シナリオの8割を改編。キャラクタ設定も大幅に変更された。友を殺し、母を連れ去った魔獣を討つため、主人公レオンは旅立つ。

戦闘システムを一新



戦闘コマンドが増加。戦闘以外のシステムも新たに作り直された

主人公を襲う魔道士ソフィア



反射でスパーク!

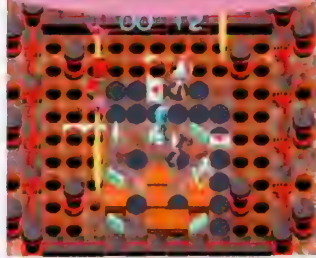
発売日	10月下旬	CD枚数	1枚
発売元	ジーク	複数プレイ	4人同時
開発元	プリズム	対応周辺機器等	マルチターミナル6
価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	3・プレイデータ
ジャンル	アクション	コンテンツ等	未定
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	70%(6月20日現在)

プレイヤーが放つディスクを、反射板で反射させて敵を倒す対戦アクション。ディスクは反射させるごとに威力を増す。勝ち負けの判定は、プレイヤーの行動をポイント換算して決められる。攻撃的な行動が勝利につながるのだ。



ステージによって、ディスクの殺傷力を最大にする反射板など、色々な仕掛けが登場する

発射板の調整が勝負の鍵



反射板は45度ずつ回転する角度を変えて反射の連携を狙おう



戦略的かつ緊張感あるバトルが展開される

GIRI GIRI 新着タイトル動向

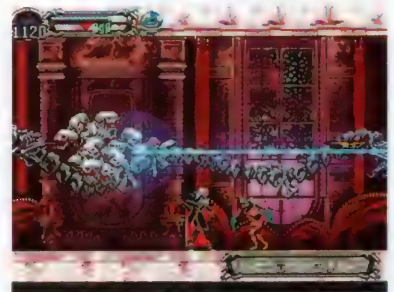
すべり込み情報

9月6日、7日の両日、千葉の幕張メッセで開催される「東京ゲームショウ'97秋」のイベント内容が発表された。まず6日は、業界の新鮮な話題を紹介するトークショウやライブステージを多数開催。そして7日は、レアグッズの鑑定会、ゲームをテーマに一般公募するオリジナルミュージックの発表、演奏会など参加型のイベントが行われる。春のショウとくらべ、各社の出展スペースも拡大し、ますます盛大なショウになりそう。

今年3月にプレイステーションで発売され、好評を博したコナミのアクションゲーム「悪魔城ドラキュラX〜月下の夜想曲〜」の移植が決定。発売日、新要素が追加されるかなど、詳細は未定。今後の情報に期待しよう。



新作発表会が目立った春のショウ。今頃はどうか? (写真は「東京ゲームショウ'97春」のものです)



RPGの要素を採用、キャラクターはレベルアップしていく (画面はPS版のものです)

期待作

気になるソフトの進行状況を


毎号チェック!!

最新状況 REPORT

大ブレイクが予想されるタイトルばかりを集めたこのコーナー。伊良部もびっくりの超豪速球コメントを君のミットでがっちり受け止めるのだ!

※6月19日現在の情報です。

AZEL パンツァードラグーンRPG




- 発売元・開発元: セガ
- 発売日: 今秋 ●価格(税別): 未定
- ロールプレイング、マルチコントローラー対応

開発状況 すべてはここから…

「AZEL」独特の世界観にすんなり入り込めるオープニングムービー。まるで映画を見ているような感覚で物語に吸い込まれていきます。オリジナルなあふれる「AZEL」ワールドの始まりです。
(CSプロモーション/やまざき)

40%

DESIRE




- 発売元・開発元: イマディオ/シーズウェア
- 発売日: 9月 ●価格(税別): 6800円
- アドベンチャー、18歳以上推奨、CD2枚組

開発状況 大好評のマルチサイドシステムがさらに充実

「DESIRE」は大好評を博した「EVE burst error」に続くマルチサイドアドベンチャーの第2弾! ストーリー、グラフィック、システム共にパワーUPしてきています。今後の情報をお楽しみに。
(営業企画部広報課 渡岡 和恵)

40%

Jリーグ プロサッカークラブをつくらう! 2




- 発売元・開発元: セガ
- 発売日: 今夏 ●価格(税別): 未定
- シミュレーション

開発状況 話題てんこもり! 新要素もりもり!

ありとあらゆる要素が盛り込まれている「サカつく2」。試合一つとっても、ナイトゲームあり、ホームゲームのアドバンテージあり、入場者数の変化ありと、まだまだここでは紹介しきれないほどあります。
(CSプロモーション/やまざき)

70%

センチメンタルグラフィティ




- 発売元・開発元: NECインターチャネル
- 発売日: 11月 ●価格(税別): 未定
- シミュレーション

開発状況 「センチ」がビックサイトにやってくる!

開発が急ピッチかつ順調に進められていて、いいことだらけの中、さらに素晴らしいお知らせがあります。なんと「センチ」のイベントが7月30日にビックサイトで行われます。お楽しみに! 詳細はB7ページを見てね。
(アミューズメントグループ/山崎裕子)

70%

セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ




- 発売元・開発元: セガ
- 発売日: 今秋 ●価格(税別): 未定
- レース

開発状況 BGMは全曲アレンジ

今回初めて公開になったSS版「ツーリングカー」はいかがでしたか? 今回はアーケードサイドを見ていただきましたが、サターンサイドも着実に開発は進んでいます。どのようなモノかはこれからのお楽しみです。
(CSプロモーション/やまざき)

50%

卒業S



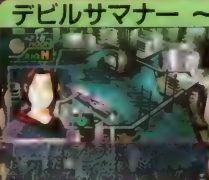
- 発売元・開発元: NECインターチャネル
- 発売日: 今夏 ●価格(税別): 6800円
- シミュレーション、18歳以上推奨

開発状況 4万個限定発売決定(生徒手帳&校章付き)

素材としてきたROMを早速チェック。テストプレイとはいえだんだん熱くなり、指導にも力が入り全員「進学か「結婚」を確信できる程に育てたのに、エンディングが入っていないことを知った私は開発スタッフを…。
(広報 本明)

85%

デビルサマナー ~ソウルハッカーズ~




- 発売元・開発元: アトラス
- 発売日: 11月 ●価格(税別): 6800円
- ロールプレイング、CD2枚組

開発状況 新システム搭載によりさらに内容が充実!

なんと今も今作の最大のウリはGUMP(ハンドヘルドコンピュータ)での2身合体。会話で仲厚にした悪魔をその場で合体しまくって下さい。今は詳しくは話せませんが、皆さんの期待をいい意味で裏切ってみせませう。
(CS販売部販売促進課/小林郁哉)

50%

ドラゴンナイト4



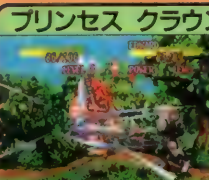
- 発売元・開発元: NECインターチャネル
- 発売日: 未定 ●価格(税別): 未定
- シミュレーション、18歳以上推奨

開発状況 オープニングはいかしてあげるぜ! ベイバー!

お待たせしました! 情報が途絶え、心配していた方もいたようですが、ご安心下さい。完成に向けて着々と進行中。SS版は後発なので、OPアニメを付け加える等したため、さらに遅くなってしまいました。すまぬ。
(制作/山下賢一)

50%

プリンセス クラウン




- 発売元・開発元: アトラス/セガ
- 発売日: 7月下旬 ●価格(税別): 5800円
- アクションRPG

開発状況 古の伝承が永き時を経て、今現実となる!

企画ありきでスタートしたプロジェクトでしたが、キャラクター・モーフィングシステムという新技術を生み出したのが一番の利点です。しかし、この技術によってデザイナーの仕事量は大幅に増え、みんなへろへろです。
(CS販売部販売促進課/小林郁哉)

95%

魔法少女プリティサミー ~恐るべし身体測定 核爆発5秒前!!~




- 発売元・開発元: NECインターチャネル/AICスピリッツ
- 発売日: 8月8日 ●価格(税別): 6800円
- アドベンチャー、シングルCD付

開発状況 初回版は未発表曲入りCDシングル付き

横山智佐ちゃんのCDシングル付き初回版は売り切れが予想されます。サミー&智佐ちゃんファンは頑張ってくださいね。もちろんゲーム本編もお勧め! 相変わらずのちゃめチャストリーを思う存分に楽しんでね。
(サミー担当/山下賢一)

100%

RONDE(ロンド)~輪舞曲~




- 発売元・開発元: アトラス
- 発売日: 9月中旬 ●価格(税別): 6800円
- シミュレーションRPG、CD2枚組

開発状況 輪舞曲のように繰り返す記憶と魂の転生

独特の世界観とシステムで好評を博したシミュレーションRPG「魔神転生」シリーズの新作がいよいよ登場。現在、プログラム作業はほぼ終了し、最終的なチェックに入っています。これからの動向に期待して下さい。
(CS販売部販売促進課/藤 太)

75%

七ツ風の島物語



- 発売元・開発元: エニックス/ギプロ
- 発売日: 今秋 ●価格(税別): 未定
- アドベンチャー

開発状況 サターンユーザーだけに贈ります

このソフトは、移植でも続編でもない、まったくのオリジナル作品です。そして、他機種への移植予定もありません。つまり、サターンユーザーしかプレイできないのです。開発も順調に進んでいますので、ご期待下さい。
(広報宣伝課/山本秀樹)

65%

サターン 新作タイトル ラインナップ

カレンダーの見方

発売日 ソフトもしくは機器名(追加機能もしくは付属品などがある場合カッコで併記)……メーカー名(正式社名以外にブランド名などがある場合カッコくくりで併記) / 予定価格(税別)

注:ソフトもしくは機器名の文字が赤字で書かれているものは、今号で新作カレンダーに初登場したものです。また、青字で書かれているものは、発売日もしくはソフトのタイトル名に変更があったものです。

セガサターン

6月

27日	ワールド・エボリューションサッカー	アスミック/5800円
	クライムウェーブ	ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント/6800円
	真闘サムライスピリッツ 武士道烈伝	SNK/6800円
	羅漢斗	エレクトロニック・アーツ・ビクター (EAV) /5800円
	大戦略 STRONG STYLE	OZクラブ/6800円
	QUIZなないろDREAMS 紅色町の奇跡	カプコン/5800円
	提督の決断Ⅲ	光栄/9800円
	ブラドルDISC Vol.4 黒田 美礼	Sada Soft/3000円
	mr.BONES	セガ/5800円
	GAME-WARE Vol.5	ゼネラル・エンタテインメント/2980円
	クレイジー イワン	ソフトバンク/5800円
	Top Anglers ~スーパーフィッシング ビッグファイト2~	ナグザット/5800円
	WILLY WOMBAT	ハドソン/5800円
	政界立志伝~よい国、よい政治~	BMGジャパン/5300円
	BREAK POINT	ビクター インタラクティブ ソフトウェア (バックインソフト) /6800円
	Moon Cradle ムーンクレイドル	ビクター インタラクティブソフトウェア (バックインソフト) /6800円
	はるかぜ戦隊Vフォース	ピング/5800円
	紫炎龍	■ /5800円

7月

4日	DELUXE SATURNFAN Vol.1 発売	
	ルナ -シルバースターストーリー- MPEG版	角川書店・ESP 6800円
	だいすき♡	ギャガ・コミュニケーションズ/6800円
	ファイターズヒストリー -ダイナマイト	セガ/5800円
	ファイターズヒストリー -ダイナマイト (拡張RAM同梱版)	セガ/7800円
10日	ときめきメモリアルドラマシリーズvol.1 ~紅色の青春~	コナミ/4800円

11日 SATURNFAN No.14 7月25日号発売

	AI囲碁サターン版	アスキーサムシンググッド/6800円
	同級生2	NECインターチャネル/7900円
	NHL 97	エレクトロニック・アーツ・ビクター (EAV) /5800円
	アルバム倶楽部 -胸キュン♡セントポーリア女学院-	ソシエッタ代官山/6800円
	ドゥーム	ソフトバンク/5800円
	サンダーフォースV	テクノソフト/6800円
	サンダーフォースV スペシャルパック (音楽CD付)	テクノソフト/7800円
	BULK SLASH	ハドソン/5800円
18日	マーヴル スーパーヒーローズ	カプコン/5800円
	サイドポケット3	データイースト/5800円
	Cat the Ripper ~13人目の探偵士~	トンキンハウス/5800円
	悠久幻想曲	メディアワークス/5800円
	リアルサウンド ~風のリグレット~	ワーブ/6400円
24日	冒険活動モノモノ	翔泳社/5800円
	DX人生ゲームⅡ	タカラ/5800円
	サターンミュージック スクール	ワカ製作所/8800円
25日	スレイヤーズいやる	角川書店・ESP/6300円
	パイオ ハザード	カプコン/4800円
	セガサターン用ワープロ・アップグレードキット (デジタルカメラ対応版)	光栄/16800円
	セガサターン用ワープロセット (デジタルカメラ対応版)	光栄/36800円
	ブラドルDISC Vol.5 藤崎奈々子	Sada Soft/3000円
	ルパン三世 クロニクル	Spike/5800円
	パーチャコップ2 限定パーチャコップセット	セガ/6800円
	ラストブロンクス	セガ/6800円
	怪盗セイント・テール	トミー/6800円
	NIGHTTRUTH-Explanation of the Paranomal #3 二つだけの、真実	レイ・アップ/5800円
31日	フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー	メディアクエスト/5800円
中旬	ファイティス~あなたへのプロフィール~	コナツジックエンターテインメント/6800円
下旬	プリンセスクラウン	アトラス/5800円
未定	ボイスファンタジア 失われたボイスパワー	アスク講談社/6800円
	マスタストラクション~お父さんにもできるソフト~	BMGジャパン/5800円

8月

1日	ロックマンX4	カプコン/5800円
	ロックマンX4 スペシャルリミテッドパック	カプコン/6800円
	GO III Professional 対局囲碁	毎日コミュニケーションズ/6800円
7日	南方瑠堂登場	アトラス/5800円
	爆れコハンターR	キングレコード/5800円
	ときめきメモリアル対戦とっかえだま	コナミ/5800円
8日	ファンタズム	アウトリガー工房 9800円
	天下制覇	イマジニア/6800円
	ばいこくちゃん	イマジニア/6800円
	ばいこくちゃん-初回限定キャラクターBOX-	イマジニア/7800円
	魔法少女プリティサミー ~恐るべし身体測定! 核爆発5秒前~	NECインターチャネル/6800円
	黒の断章	OZクラブ/6300円
	ファイナリスト	ギャガ・コミュニケーションズ/5800円
	テラクレスタ3D	日本物産/5800円
	古伝降魔術 百物語	ハドソン/5800円
	ウイズ	バンダイビジュアル/ビー・ファクトリー/5800円
	DARK SEED II	バンダイビジュアル/ビー・ファクトリー/5800円
22日	VIRUS (ウイルス)	ハドソン/6800円
28日	プリルラ/アーケードギアーズ	エクシングエンタテインメント/4800円
29日	ブラドルDISC vol.6 吉田雅深	Sada Soft/3000円
	スーパーロボット大戦F	バンプレスト/6800円
	客ちぐるみ・デザイナー 作ってポン!	ビクター インタラクティブソフトウェア (バックインソフト) /5800円
下旬	恋のサマーファンタジー ~in 宮崎シーガイア~	バンダイビジュアル 5800円
	核突甲子盾	■
下旬	こちら豊後区亀有公園前派出所 中川ランド大レースの巻	バンダイ/6800円
未定	スーチャー	アクレイトジャパン/5800円
	バトルスポーツ	アクレイトジャパン/5800円
	ストリートファイターコレクション	カプコン/5800円
	ラングリッサー-レギュラーパッケージ-	日本コンピュータシステム (メサイヤ) /5800円
	ラングリッサー-IVスペシャルパッケージ-	日本コンピュータシステム (メサイヤ) /6800円
	ライフスケープ2 ボティーバイオニクス~真実の小宇宙 人体~	メディアクエスト/5800円
	ミントン警部の捜査ファイル「道化師殺人事件」	リバーヒルソフト/5800円

9月

11日	デジタルピンボール ラストグラディエーターズ ver9.7	カゼ/未定
	シルエットミラーージュ	トレジャー/5800円
	パチスロ完全攻略 ~ユニコレ'97~	日本システム/6800円
25日	神魚見無用 Anarchy in the NIPPON	KSS/5800円
	出動! ミニスカボリス	Sada Soft/4800円
	出動! ミニスカボリス初回限定版	Sada Soft/6800円
	全国制服美少女グランプリ ファインドラブ	ダイキ/4800円
	銀河英雄伝説plus	徳間書店/5800円
	塊太郎道中記	ハドソン/6800円
26日	仙窟活劇大戦 カオスシード	ネバーランドカンパニー/未定
中旬	RONDE (ロンド) ~輪舞曲~	アトラス/6800円
下旬	マネーアイドル・エクステンジャー	アテナ/5800円
	ガンフロンティア/アーケードギアーズ	エクシングエンタテインメント/4800円
未定	エルフを狩るモノたち-花札編-	アルトロン/6800円
	DESIRE	imadio/6800円
	ブラドルDISC vol.7 麻生かおり	Sada Soft/3000円
	悪者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖<金>	ジャレコ/5800円
	ファンズフォルム	日本MMIテクノロジー/5800円
	タイムボカンシリーズ ボカんと一発! ドロンボー-完結版-	バンプレスト/5800円
	ブループレーカー ~剣よりも微笑みを~	ヒューマン/未定
	Tactical Fighter	メディアリング/6800円

10月以降

10月2日	きんぎょさん/バーニー エクストラ	キッド/6800円
10月23日	仮面ライダー 作戦ファイル1	東映ビデオ 6800円
10月下旬	仮面ライダー クリ	ジーク 5800円
	FAKE DOWN	システムサコム・未定

NEW PRODUCTION SALE CALENDAR

10月下旬	ラブリーポップ2in1 雀じゃん恋しましよ	ソニー	6800円
10月未定	TILK~青い海からきた少女~	テイジエール (TGL)	6800円
	GRANDREAD	バンプレスト	5800円
	スティーブ スロープ スライダーズ	ビクター インタラクティブソフトウェア (ビクターソフト)	未定
	海辺ピーチでリーチ!	毎日コミュニケーションズ	5800円
11月20日	HERC'S ADVENTURES ヘラクレスの大冒険	BPS	5800円
11月下旬	ウルトラマン凶鑑2	講談社	6800円
	NOON	マイクロキャビン/未定	
11月未定	デビルサマナー~ソウルハッカーズ~	アトラス	6800円
	センチメンタルグラフィティ	NECインターチャネル	未定
	ファルコムクラシックス	日本ビクター	5800円
	ファルコムクラシックス (初回生産限定スペシャルディスク付)	日本ビクター	6800円
	デジク・クリスチャン・リース・ラッセン (仮称)	増田屋コーポレーション	5800円
	デジク・トーマス・マックナイト (仮称)	増田屋コーポレーション	5800円
12月12日	マリア (仮称)	アクセラ	6800円
12月未定	悪魔全書2(仮称)	アトラス	2800円
	GT24	ジャレコ/未定	
	フェアランドサーガ (仮称)	テイジエール (TGL)	未定
	遠攻生徒会 (仮称)	バンプレスト	5800円

発売日未定

今夏	卒業S	NECインターチャネル	6800円
	ゼルドナーシルト	光栄	7800円
	ブラドルDISC 特別編 コスプレイヤーズ2		
	フォトジェニック	サン電子 (サンソフト)	未定
	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう2	セガ	未定
	街	チュンソフト	5800円
	ROOMMATE~涼子in Summer Vacation~	データム・ポリスター	5800円
	究極タイガーII PLUS	ナグザット	5800円
今秋	Guiltly Gear	アークシステムワークス	5800円
	音楽ツクールかなでる2		
	サウンドノベルツクール2		
	デザエモン2 (DEZA2)	アテナ	5800円
	デザエモン2 (初回限定マウスパック)	アテナ	7800円
	ティンクルスターズブライツ	ADK	未定
	七ツ風の鳥物語	エニックス	未定
	CULDCEPT	大宮ソフト	未定
	X-MEN VS. STREET FIGHTER	カプコン	未定
	ソロ・クライシス	クインジット	未定
	ときめきメモリアルドラマシリーズvol.2 ~影のラブソング~	コナミ	未定
	Tactics Formula One	ザ・マンブリーズ	未定
	RIVEN The Sequel to MYST	サン電子 (サンソフト)	未定
	スーパースターアドベンチャー ドキドキナイトメア	ジャレコ	未定
	ウイザードリール ネメシス (仮称)	ショウエイシステム	未定
	AZEL パンツァードラグーンRPG	セガ	未定
	セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ	セガ	未定
	アサルトリグス	ソフトバンク	5800円
	プライマルレイジ	ソフトバンク	3800円
	スチームハーツ		
	Dead or Alive	テクモ	未定
	BASIC for SEGA SATURN 16パソコン接続タイプ	徳間書店/インターメディア/カンパニー/未定	
	My Dream~On Airが待てなくて~	日本クリエイト	未定
	金田一少年の事件簿 (仮称)	ハドソン	未定
	R?MJ (仮称)	バンダイ	未定
	Hop Step あいだる☆	メディアエンターテイメント	6800円
	レイヤーセクションII	メディアクエスト	未定
	UNIVERSAL NUTS	レイ・アップ	未定
今冬	七ツの秘館 戦慄の微笑	光栄	未定
	魔導物語	コンパイル	未定
	スーパートラスト物語	ぱあてくる	未定
	英雄志願 Gal Act Heroism	マイクロキャビン	6800円
97年未定	Wizard's Harmony 2	アークシステムワークス	4900円
	シミュレーションRPGツクール	アスキー	5800円
	スノーウィーン	アリアドネメディア	4800円
	イメージファイト&マルチプライ/アーケードギアーズ	エクシングエンタテイメント	4800円
	エドワードランディ/アーケードギアーズ	エクシングエンタテイメント	4800円
	ワンド3/アーケードギアーズ	エクシングエンタテイメント	5800円
	JリーグエキサイトステージV1	エポック社	未定
	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO	エルフ	未定
	魔法学園ルナ!	角川書店/ESP	6800円
	マリオ武者野の超将棋盤	キングレコード	7800円
	モトクロス (仮称)	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
	バーチャルシアター	サクセス	6800円
	真鶴・善山人	J・ウイング	8900円
	パロック	スタンピング	未定

97年未定	SONIC R (仮称)		
	幻の魚 The Phantom Fish	ソフトオフィス	未定
	ジュンクラシック G. C. 80ベ倶楽部	T&Eソフト	未定
	BASIC for SEGA SATURN スタンドアロンタイプ	徳間書店/インターメディア/カンパニー/未定	
	FARADON THE LEGEND OF DRAGON CASTLE	バイオニアLDC	未定
	銀河お嬢様伝説ユナ3~ライトニング・エンジェル~	ハドソン	未定
	DREAM SQUARE 山田まりや	ビデオシステム	3800円
98年春	レクイエム (仮称)	日本アートメディア	未定
98年夏	SYNCHRONICITY (シンクロシティ) (仮称)	A.D.M	未定
	THE RUINS (ルーインズ) (仮称)	A.D.M	未定
発売日未定	きゅーんく	アクティビジョンジャパン	5800円
	NHL Breakaway	アクレイトジャパン	未定
	All Star Baseball	アクレイトジャパン	5800円
	囲碁	アスキー	6800円
	ダービースタリオン (仮称)	アスキー	未定
	あすか120%リミテッド	アスク講談社	未定
	英雄降臨~THE SEVEN HEROES & CINDERELLA~	アルファ・オメガソフト	未定
	ジュークスター	伊藤忠商事	未定
	プロピンボール	イマジニア	未定
	サムライスピリッツ天草降臨	SNK	未定
	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	SNK	未定
	ドラゴンナイト4	NECインターチャネル	未定
	MONSTER MAKER HOLY DAGGER	NECインターチャネル	6800円
	プリズムコート (仮称)	FPS	未定
	ドラゴンナイト	エルフ	未定
	神罰 人生の意味	ガイナックス	未定
	ルナ エターナルブルー(仮称)	角川書店/ゲームアーツ	未定
	X2	カプコン	未定
	スーパーアドベンチャー ロックマン	カプコン	未定
	ダンジョンズ&ドラゴンズ*コレクション (仮称)	カプコン	未定
	パイオハザード2	カプコン	未定
	GUNGRIFON II (仮称)	ゲームアーツ	未定
	グランディア	ゲームアーツ	未定
	ゲーム日本史~天下人秀吉と家康~	光栄	6800円
	悪魔城ドラキュラX~月下の夜想曲~	コナミ	未定
	ヴァンダルハーツ~失われた古代文明~	コナミ	未定
	幻想水滸伝	コナミ	未定
	コントラ~レガシー・オブ・ウォー~	コナミ	未定
	実況パワフルプロ野球'97 開幕版	コナミ	未定
	ときめきメモリアルドラマシリーズvol.3 (仮称)	コナミ	未定
	恋戦おっただまがえる(仮称)	CSK総合研究所	未定
	SEGA AGES/コラムス アーケードコレクション	セガ	未定
	SEGA AGES/パワードリフト	セガ	未定
	SEGA AGES/ファンタジースター (仮称)	セガ	未定
	SEGA AGES/メモリアルセレクションVOL.2	セガ	未定
	ソニック・ザ・ファイターズ (仮称)	セガ	未定
	バーチャファイター3	セガ	未定
	ハート オブ ダークネス	セガ	未定
	オフロード	ソフトバンク	3800円
	リターンファイター	ソフトバンク	3800円
	超FLAPPY	デービーソフト	5800円
	東京幻夢大学 (仮称)	ナグザット	未定
	もってけたまご	ナグザット	未定
	THE LEGEND OF EDEN2	日本コロムビア	未定
	CROSS ROMANCE~恋と麻雀と花札と~	日本物産	未定
	SUPER 301 SQ (仮称)	日本物産	未定
	USドラッグチャンプ (仮称)	日本物産	未定
	汽船海賊 (スチームバイレーツ) (仮称)	ネーパードカンパニー	未定
	エアコマンドー	バンプレスト	5800円
	オペリスク~プロジェクト・オスカーを遂行せよ~	BMGジャパン	6800円
	大江戸ルネッサンス	ビクター インタラクティブソフトウェア (ビクターソフト)	未定
	スワッグマン	ビクター インタラクティブソフトウェア (ビクターソフト)	未定
	ダンジョン・マスター (仮称)	ビクター インタラクティブソフトウェア (ビクターソフト)	未定
	かもめ大作戦~女神たちのささやき~	ピング	未定
	パルシンフォニー	ピング	未定
	インデペンデンスデイ	フォックスインタラクティブ	未定
	パチンコファイター (仮称)	プレ・ステージ	未定
	スタートリング・オデッセイI ブルー・エポリューション	レイ・フォース	未定
	スタートリング・オデッセイII 魔竜戦争	レイ・フォース	未定
	スタートリング・オデッセイIII ミレニアムの聖戦	レイ・フォース	未定

NEW PRODUCTION SALE CALENDAR

飯田 譲治 の 世界 へ ようこそ

このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェア
および周辺機器には、セガサターンと互換性があります。
SEGA SATURN 互換マークは株式会社セガ・エンタープライゼスによって
SEGA SATURN 専用の周辺機器・ソフトウェアを扱うものとしてその表示を承認したものです。



好評発売中!!

・3枚組・Cinepak及びMPEG映像両収録
¥6,800円(税別)

Moon Cradle

ムーンクレイドル

シアターアドベンチャー
オリジナルドラマとアドベンチャーゲームの革命融合

飯田譲治(「NIGHT HEAD」原作・脚本・監督、
TVドラマ「Gift -ギフト-」脚本)プロデュース。
次の映像を決めるのは君だ。

マルチプロセス・マルチエンディングのドラマ空間がここにある。

「飯田譲治のホームページ」でも作品紹介。

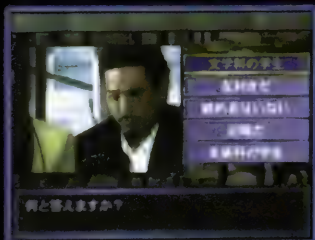
アドレス

<http://WWW.alles.or.jp/~iidahal/iidaindex.html>

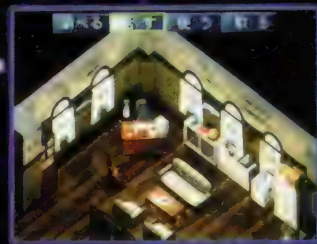
君は誰まで救えるのか!

CAST

鶴見辰吾、田中広子、中嶋美智代、山口リエ、坂本優子、綾沢萌子、
古柴香織、上原さくら、池田貴族、豊雪次明、ほか



映像で展開する聞き込み場面。観察眼も必要だ。



CG画面で観る偵探を操作。的確な判断行動をしよう。



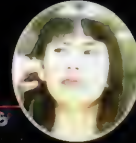
陶内晶
中嶋美智代



永瀬愛子
山口リエ



東彩美
坂本優子



多賀瞳
上原さくら



- ◆ ヒントシステムによる親切設計。パズルの謎解き、潜入アクション等多々の捜査場面が組み込まれているが、プレイヤーはコンフィグでヒントのレベル選択可能。最後までプレイできることを考えた親切設計。更に見逃し、聞き忘れ等を補う、リピート機能、記録システム搭載。
- ◆ ムービーカード、ツインオペレーター、ハイサターンを使用すると全編高画質なMPEGデータでプレイ可能。その臨場感を体験されることをお願致します。
- ◆ このゲームをお買い上げいただきました。お客様の中から抽選でオリジナルテレホンカード又はTシャツをプレゼント致します。詳しくは、商品の中のおハガキをご覧ください。

©1995 Matsushita Electric Industrial Co., Ltd. ©1997 Victor Interactive Software Inc.

飯田譲治監修「ムーンクレイドル オフィシャルガイドブック」株式会社光栄より8月上旬刊行予定、A5判、並製、本体1,300円

PACK
IN
SOFT

バックインソフト本部 〒150 東京都渋谷区渋谷 3-9-9 東京建物渋谷ビル7F TEL.03-5466-1757(土・日・休日を除く 10:00~17:00) 株式会社 ビクター インタラクティブ ソフトウェア

君の温もり



NECインターチャネル株式会社

〒101 東京都千代田区神田神保町1-2-5 和栗ハトヤビル3F

アミューズメントグループ ユーザーサポート
受付(月～金曜日:午後1時～6時)

(03) 3293-7008



を 忘 れ な い

セガサターン専用ソフト

同級生 2

CD-ROM2枚組み

7月11日(金) 発売

希望小売価格 7,900円 (税別)



そして、
もうひとつの『同級生2』の物語。

『卒業生』を同時収録!

(パソコン版『同級生2』番外編)

※『卒業生』はパソコン版『同級生2』の番外編で限定販売されているものです。

©elf ©NEC Interchannel Ltd.



このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。



SEGA SATURNおよびは株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGA SATURN専用の周辺機器/ソフトウェアを表すものとしてその表示を承認したものです。

阿保打!!



SATURN
FAN

7月11日号特別付録

平成9年7月11日発行 第9巻13号(通巻109号)

真説 サムライスピリッツ
武士道烈伝

武士道烈伝攻略絵巻

気になる詳細データ収録

サムライたちのもう一つの物語がここに緋かれる



目次



発売日	6月27日
発売元	SNK
開発元	SNK
価格(税別)	6800円
ジャンル	ロールプレイング
対象年齢	全年齢
C/D枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	45・プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	100%

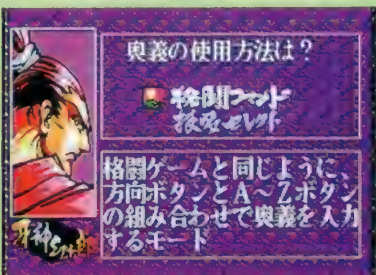
- 基本システム紹介 _____ 2
- 『邪天降臨之章』概要 _____ 3
- 各キャラクタの旅立ち _____ 4
- 関東地方 江戸南町 _____ 5
- 東海地方 忍野村 _____ 6
- 東海地方 富士樹海 _____ 7
- 東海地方 富士山腹・邪教の館 _____ 8
- 関東地方 江戸南・北町 _____ 10
- 関東地方 逆さ江戸城 _____ 11
- 関西地方 伊勢 _____ 13
- 関西地方 安生村 _____ 14
- 関西地方 京都北・南町 _____ 15
- 関西地方 大阪 _____ 19
- データ攻略&おまけ _____ 20
- 『妖花慟哭之章』の概要&プレゼント _____ 22

『サムライスピリッツ武士道烈伝』のシステムあれこれ

『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』は、格闘ゲームであるシリーズのシステムを踏襲しながらも、ロールプレイングオリジナルのシステムなども追加している。それらのシステムを見てみよう。

奥義の入力方法を決める

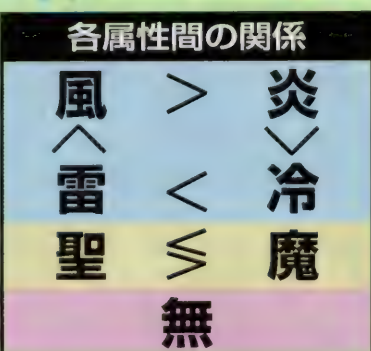
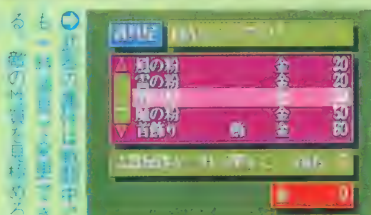
奥義はいわゆる必殺技のことだが『武士道烈伝』では、奥義の入力方法を2種類の中から選べる。一つは奥義の名前を選択して使用する「技名セレクト入力」。もう一つは格闘ゲームと同じように奥義のコマンドを入力する「格闘コマンド入力」だ。この入力方法はゲーム前に設定。ゲーム中に変えることもできるぞ。



●使いやすい奥義の入力方式を選択しよう

属性は要所で使いわける

属性は格闘ゲームにはなかった新要素。属性間の関係は以下のとおり。属性を利用すれば戦闘に多大な効果を期待できるぞ。キャラの属性は固定だが武器などの属性は鍛冶屋や道具で変えることが可能。



通常技の強弱と怒ゲージ

通常攻撃は弱、中、強の威力が選択できる。弱ほど隙が少ないのだ。また、攻撃を受ける度に怒りゲージが溜まり、ゲージがフルになると一時的に攻撃力が増加。通常では出せない必殺技などが出せる。



●怒りが溜まると攻撃力の増強に繋がる

邪天降臨之章の概要と天草の狂気

「邪天降臨之章」において日本を混乱におとし入れる天草四郎時貞。ここでは天草の目的や、助っ人のノンプレイヤーキャラに触れていくぞ。

● 魔人 天草四郎の日本転覆計画 ●

「邪天降臨之章」は日本を舞台に物語が展開する。100年前に死亡した天草四郎時貞の怨念が日本を我が物にするため現世に蘇り、日本各地で騒動を起こすのだ。数奇な運命を経て天草と関わるサムライたちは、やがて天草の野望を探り、その凶行の数々をくい止めるべく、日本全国を駆けめぐることになる。格闘ゲームでは語られなかったキャラの一面も見られるぞ。



天草は強い力を持った人間を魔界に引き込もうとする



ハレンケストーンは天草の力の源に…



現世に復活する天草。んだのは、伊賀の忍者服部半蔵の息子、真蔵の体

天草四郎時貞

真宗教の指導者として幕府に弾圧され息絶え討ち取られた美少年。無念の花から100年を数え、悪魔の神と契約を交わすことにより現世に復活。幕府への恨みから、日本の転覆を企んでいる。日本各地に魔界の扉を呼び寄せて計画を実行している。

魔界に転生した怨霊



冒険を手助けしてくれるノンプレイヤーキャラ

物語の中では、主人公たちやパーティキャラ以外にも「サムスピ」シリーズのキャラがノンプレイヤーキャラとして多数登場する。彼らは直接物語に関わってくる場合もあれば、ボス戦の時などに現れ助太刀してくれる場合もあるのだ。



柳生十兵衛は「邪天降臨之章」で、助太刀に登場してくれる。オキナが敵のキーワードを握っていることもあるのだ



オキナは物語には、助太刀に登場する。敵を倒すのを助ける

柳生十兵衛



江戸の御三家であり、柳生新陰流・改の使い手。多数のイベントに直接関わってきたり、共に戦うなど。邪天降臨之章では何かとストーリーに関わってくる。かなりの剣聖。

服部半蔵



伊賀最強の忍者として名を馳せている。天草に奪取られた息子の体を取り戻すため、単身戦いを挑んでいる。思わぬところで戦況に参加してることがあるぞ。

邪天降臨之章ストーリー攻略

「武士道烈伝」には全部で6人の主人公がいる。「邪天降臨之章」では主人公ごとにオープニングが用意されている。各人それぞれの旅立ちだ。

6人の各主人公の旅立つ理由を知ろう

「武士道烈伝」で選択できる主人公は全部で6人。どれも格闘ゲームでお馴染みの面々だ。「邪天降臨之章」では選んだ主人公によってオープニングが異なる。またゲーム中では主人公ごとにオリジナルイベントも用意されているぞ。



バレンタストーンがない!?

◎宝玉バレンタストーンを天草に盗まれてしまった。チャムチャムは宝玉を取り戻す旅に出る



チャムチャム



大丈夫よ、リムルル・カムの父さんは、カムイの戦士だもの

◎カムイコタンではナコルルの父親が魔界の者に殺されてしまう。ナコルルは魔界の力を封じるため、江戸の柳生を訪ねる



ナコルル

牙神幻十郎



幻十郎様は、なんだか近寄りにくくて、

◎霸王丸と共に枯華院で修行をしていた幻十郎。強い人間を集める天草が、霸王丸に声をかけたことに激怒。霸王丸に勝負を挑んだ後、和仲和尚に一瞥をくれて枯華院を出ていってしまう。天草を捜し勝負をするために



どうか、俺は幻十郎に負けて、

◎精進院で日々修行をする霸王丸。そこに強い人間を求める天草が出現。天草は霸王丸を手下にしようとする。霸王丸の運命が巡り始めるシーンだ



霸王丸

◎忍術の修行のため伊賀に来ていたガルフォード。そこに天草が現れ、半蔵の息子、真蔵の体に乗っ取ってしまう。ガルフォードは真蔵の体を取り戻すため天草捜しを始める

ガルフォード



橘右京



究極の花、というものが存在すると

◎自分の生きる希望である最愛の女性に贈る究極の花を探し求める右京。学者の話によると究極の花は魔界の入口に咲くらしい。花を探すため右京の旅が始まる



あこがれの半蔵殿に、ニンジュツを教えてもらえるなんて



江戸南町

志を共にする仲間と旅立つ

どの主人公を選択しても、オープニングイベントの後で江戸の柳生十兵衛に会いに来ることになる。江戸では最近奇妙な地震が多発していて住民が不安がっている。これも来るべき災いの予兆だ。



①各主人公は全員が最初に江戸を訪れる

まずは仲間を集めよ

まずは町の南東にあるサムライ酒場で仲間を集めよう。仲間は7人のキャラから選択できる。一度決定すると変更できないので慎重に選ぶこと。幻十郎だけは仲間を作れないし、仲間にもできないぞ。



②まずはサムライ酒場で仲間を集めよう。パーティはバランス良く組むこと

キャラ名	攻撃	防御	早さ	回復奥技
霸王丸	A	C	C	×
ナコルル	D	D	B	○
橘右京	A	C	C	×
ガルフォード	C	B	A	×
チャムチャム	B	E	B	○
牙神幻十郎	A	B	B	○
千両狂四郎	A	D	E	×
シャルロット	B	A	D	×
リムルル	E	D	B	○

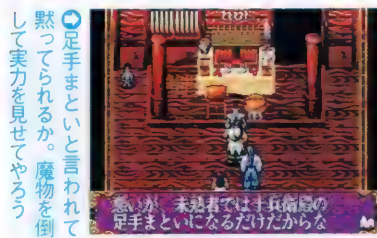


封印された魔物を倒す

仲間を集めたら柳生邸へ。十兵衛は留守で、居場所は陰陽師が知っているという。しかし陰陽師は、主人公たちが十兵衛の足手まといになるからと居場所を教えようとしない。十兵衛の居場所を聞くには庭に封印された魔物を倒すしかない。



③せっかくなのに十兵衛は留守のようだ



④いよいよ敵と対決 普通に戦えば勝てる

BOSS 魔界石

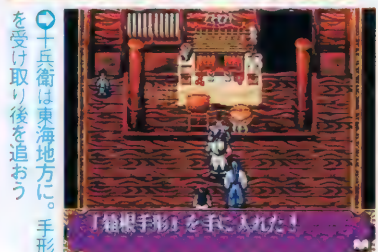
魔界石で一番注意したいのは縄縛怨鎖という奥義。これは相手を麻痺させる効果があるので解縛薬を買っておこう。



攻撃力	32
防御力	4
最大体力	400
最大気力	127
属性	無

次に目指すのは東海地方

庭に封印された魔物を倒すと、陰陽師は実力を認め、十兵衛が富士山に行ったことを教えてくれる。箱根の関所の通行手形を受け取り、東海地方に行こう。



⑤どうだ！この実力を見よ

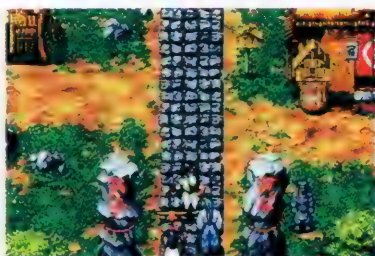
忍野村

暗黒の宗教を信ずる村民たち

東海地方には村が1つ。ここでは奇妙な宗教が流行している。村の中央に奉られているのは“アンブ”様というこの宗教の神の卵を模したものらしいのだが。



①江戸の西にある関所を越えるとそこはもう東海地方。村が1つと富士山があるぞ



②こんな田舎の村だが、十兵衛の居場所の手掛かりが何か掴めるかもしれない



③夢のような世界とはいったい



④村には奇妙な宗教が流行している。村の真ん中に巨大な石を奉り“アンブ様”と口々に唱える姿は、かなり異様だ

⑤このご神体は石で作ったアンブ様の卵なのよ!



十兵衛を追って樹界へ

村人の話によると、十兵衛は富士山に向かったらしい。とりあえず次の目的地は富士になるが、この先戦闘が激しくなるので、体力と気力の回復を忘れずに。



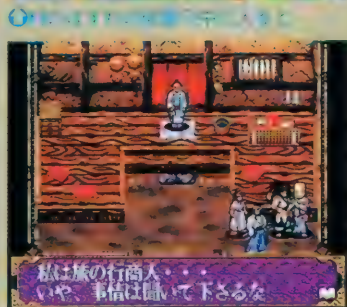
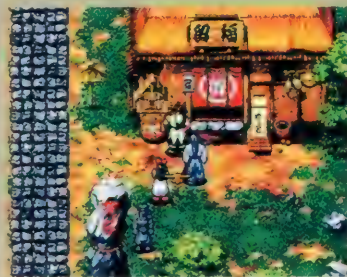
⑥社が富士山の中腹に? 調査しよう

⑦十兵衛も富士山へいったのか。十兵衛が出向いたとなる。やはり何かがあるようだ



買物で旅の支度を

ここからは戦闘に次ぐ戦闘の連続となってくる。少々金銭的に無理をしても体力と気力の回復アイテムは充実させておかないと後々つらくなるぞ。



⑧この行動が... 村長の... 見聞の...

富士樹海

邪教徒の集まる森を抜けよ

富士山へは山の南東の樹海から入ることになる。樹海の中では邪教の信者が何人かいるぞ。樹海は道の判別が困難なので下のマップを参考にして欲しい。途中の橋のような場所を越えればすぐ出口だ。



①富士山に登るにはまず樹海に入らなくてはならない。わかりにくいがこのが入口



②どうやら魔界の者が徘徊しているようだ

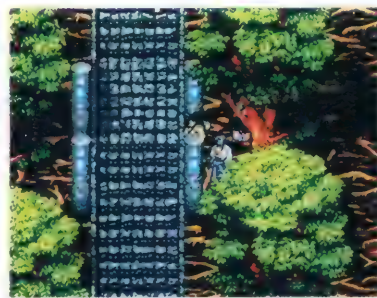


樹界の出口で攻防

樹海の出口まで来ると、陰陽師が1人いる。話しかけるとこの先は危険なので引き返せと言ってくるが、もちろん拒否しよう。陰陽師は数回同じことを言うってくるが、拒否を続けると邪神官の本性を現し、戦闘に突入する。陰陽師とは話が終わるとすぐ戦いになるので、話しかける前に体力を回復しておくこと。



③怪しい陰陽師は本性を現した。やはり敵だったのだ。陰陽師と話事前に体力の回復を忘れずにしておこう



④この部分は樹海のほぼ中央にある。ここをすぎれば出口までもう少しの辛抱

BOSS 邪神木

邪神木の属性は雷なので武器の属性は冷が好ましい。奥義の幽冥妖夢は敵単体を混乱させるので、気付け薬の用意を。



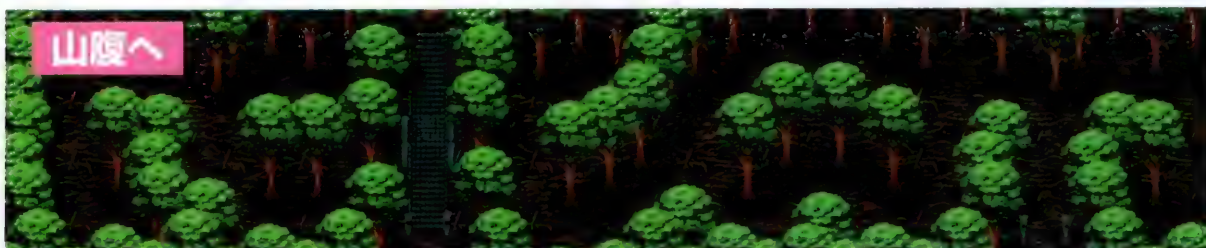
攻撃力	36
防御力	8
最大体力	750
最大気力	192
属性	雷

BOSS 邪神官

邪神官は体力回復奥義を使用する。よって優先的に倒したい敵である。体力はあまり高くないので集中して攻撃しよう。

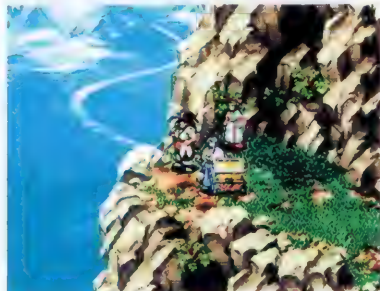


攻撃力	20
防御力	2
最大体力	237
最大気力	370
属性	無



富士山腹 敵の本拠地は目の前! 修行場もあるぞ

邪神官との戦いに勝つと樹海を抜けることになる。樹海のは先は富士の山腹。目の前にいる赤い黒子は有料で体力、気力を回復してくれるので、この先の戦いに備えて必ず回復しておくこと。山を登っていくと富士の地下に通じる社があるぞ。



① 樹海を抜けると富士山の山腹に出る。ここから戦いが激化するので気を引き締めて



一人分金50円で体力、気力を全回復してさしあげますが...



私のシュミは旅の行商... どうじゃ、何か買って行かぬか?

② 赤黒子で体力、気力を回復
また行商から各種回復アイテムと、属性の粉を買っておこう



邪教の館

いざ林の中へ入る

この社は天草の手下が潜んでいる邪教の館。社の前は忍野村以来のセーブ場所なのでデータは保存しておこう。



トーフします? する しない

③ 黒子を見つけたら必ずセーブ

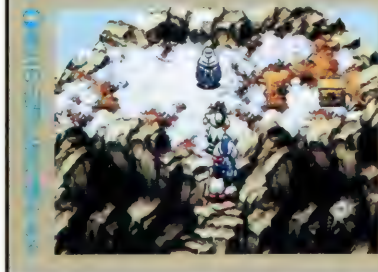
社の中へ...



④ 社の中には邪教の神体が奉られている

修行場で必殺の奥義を修得すべし

『武士道烈伝』では各地に修行場が設けられている。修行場で修行相手と戦い勝利すると、パラメータアップや、怒り状態の時に出せる必殺技などを覚えることができるのだ。修行場では相手に勝っても経験値な



どは入手できないが、パーティが全滅してもゲームオーバーにはならないので、見つけたら必ず立ち寄るように。



BOSS

無双槍術士

敵2体を攻撃する六連破と効果範囲が敵単体だが攻撃力が高い地走刀という奥義がやっかい。体力が低いので集中して。



攻撃力	50
防御力	35
最大体力	125
最大気力	144
属性	無

邪教の館 富士の霊脈を破壊する参界道士を倒せ

邪教の館内部で十兵衛と遭遇。しかし十兵衛は主人公たちを邪魔者扱いして取り合ってくれない。しょうがないので十兵衛とは別に最深部を目指そう。最深部には天草の手下参界道士が待ち受けている。



社の中、邪教の館は富士山の地下につながっていて、入り組んだ迷路になっている。地下2階まで降りるとそこには1人の男がいる。この男こそ邪教の館のボスである参界道士なのだ。参界道士は富士の地下に潜って、江戸に流れる地脈を断とうとしているのだ。なぜそんなことをするのかは不明だが、はっきりわけにはいかない。戦って止めるまでだ。



足手まといになられては困るのだ

●邪教の館の中でやまと十兵衛に会えたが、十兵衛は主人公を邪魔者扱いに…



…ムウ!?
誰だ!

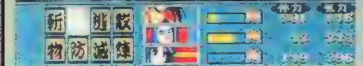


参界道士を倒して江戸へ

富士の地脈を断とうとしていた参界道士を倒すと、不気味な言葉を残して死んでゆく。それを聞いた十兵衛はすぐに江戸に戻ってしまう。パーティも十兵衛の後を追って、江戸に戻ることにしよう。

BOSS 参界道士

攻撃力が高いが、単体攻撃の奥義しか持っていないので、回復役と攻撃役に分担すれば比較的苦勞しないて倒せるはずだ。



攻撃力	55
防御力	34
最大体力	575
最大気力	190
属性	炎



だが、江戸城は…
江戸城はもうおしまいよ…

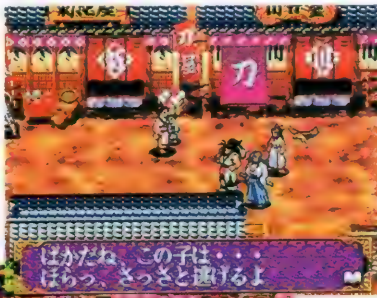
- 不気味な言葉を残して死ぬ参界道士
- 十兵衛は参界道士の言葉を聞いて江戸に行ってしまう。もちろん後を追うのだ



だが…あやつ言葉が気になる
わしは即刻、江戸城に戻る!

江戸南・北町 異変が起きつつある江戸の北町

江戸の町はすっかり様子が変わっている。町の人々は忍野村のように邪教に心酔していて、店はもめけの殻といった状態だ。柳生邸に行くくと十兵衛は江戸の北町に行ったという情報が得られる。



はかたね、この子は...
ぼろっ、さっさと逃げるよ

○江戸の町は一変していた
邪教が浸透し人々の姿がめっ
さり減ってしまった



上様もどっくに逃げたってえのに
こんなどころ、いられるかい!



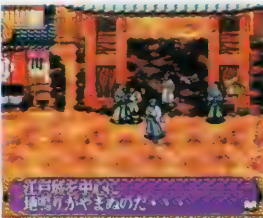
江戸城が、もうすぐ
アンア様のお城になるのだ...

○ただの信者のたわごととは思えない

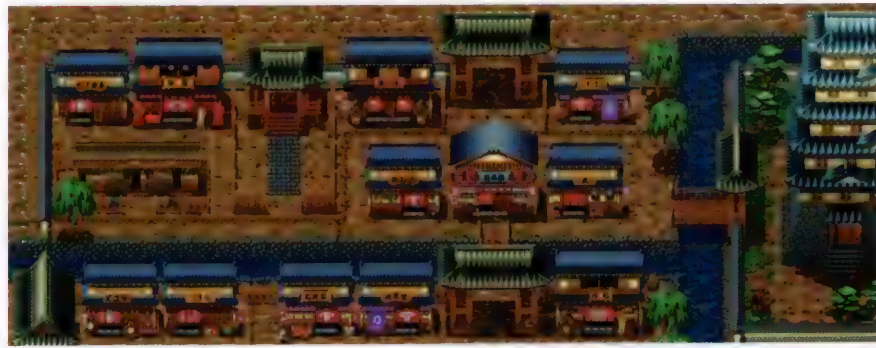


十兵衛様は江戸北町にある
江戸城へ向かわれました

○柳生邸に十兵衛の姿はない。北町に逃げ
が通れるようになった門
とかができるぞ



江戸城をめぐり
捕縛りかやまぬのだ...



十兵衛を追って北町へ

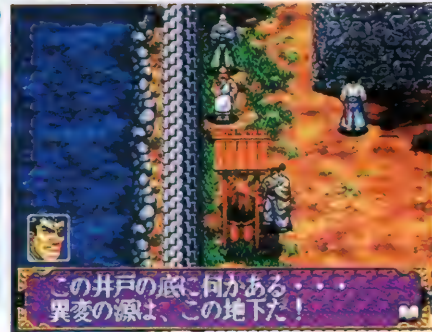
以前は開いていなかった北町への門が開いている。町の東にある江戸城に行ってみよう。十兵衛が裏庭の井戸から地下に潜ろうとしている。十兵衛の後を追って地下に潜る前に、北町で回復アイテムの補充とセーブをするのを忘れずに。



もうすぐ
江戸城も幕府もおしまいじゃ...

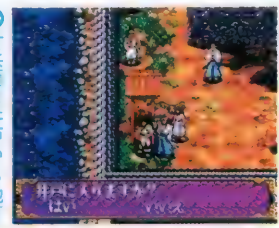
○江戸城でいったい何が起きているんだ

○江戸城の裏庭に十兵衛はいらぬのだ



この井戸の底に何かある...
異変の源は、この地下だ!

○十兵衛は井戸から地下
に潜った。この井戸に入
る前に、北町で回復アイ
テムの補充をしよう



井戸に入りまじかり
はい

江戸北町で豪遊

江戸の北町には遊郭や賭場、銭湯などいろいろなお店がひしめいている。どの店もちよっとしたイベント感覚で楽しめるので、ぜひ一度は寄って遊んでみてほしい。ただこれらの店は、逆さ江戸城のイベントが終わらないと入れないので注意。

お風呂へ行こう



待ちました? コメンナサイ
遅くなりました...

○前で待ち合わせるのっていいよね



かふふ...どれもちねり器量好し
どの娘もお気に召しまして?

○賭場も開かれている。もちろん遊べるぞ



駆け金20での勝負です

○賭場も開かれている。もちろん遊べるぞ

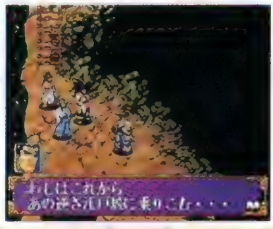
逆さ江戸城 天草の野望の第1歩をくじけ

江戸城の地下には逆さまに建てられた江戸城がある。江戸の町を狂わせた犯人は、この逆さ江戸城の最深部にいる。十兵衛の後を追って最深部へ急ごう。



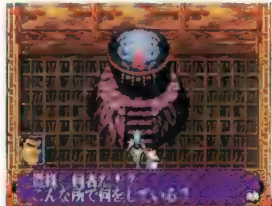
◎江戸城の地下にもう一つの江戸城か いったい誰か

◎十兵衛と共に逆さ江戸城に乗り込む 中に出現する敵は手強い 猛者かそれ



天草の片腕 牛若姫との戦い

最深部にいる牛若姫は、逆さ江戸城の築城に邪魔な地脈を断つため参界道士を富士に送った張本人。天草の片腕として、この魔の城の完成に心血を注いでいる。



◎逆さ江戸城の最深部には天草の手下の牛若姫が、そしてまたあの御神体がある

◎天草の命令で逆さ江戸城を築城した牛若姫、まぢがなくなり今までで一番強敵だ



BOSS 牛若姫

2つの奥義はどちらも単体攻撃だが、威力がハンパじゃない。属性の利を生かして聖の属性で攻撃していこう。

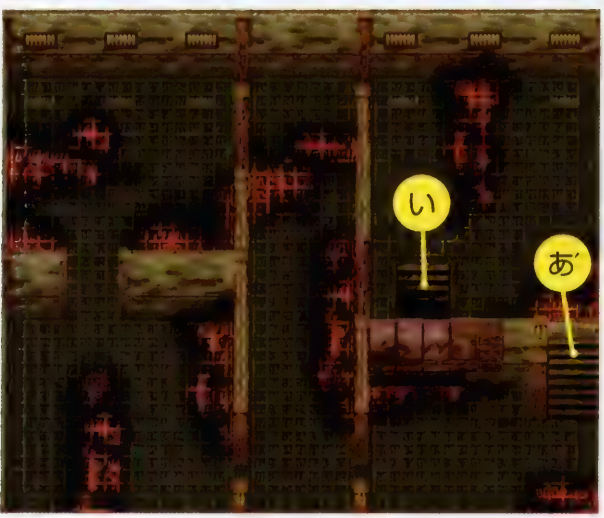


攻撃力	40
防御力	33
最大体力	735
最大気力	210
属性	無



◎天草は不敵な言葉を残しつつ、牛若姫をつれてその場から忽然と姿を消してしまう。天草四郎時貞、彼の怨念は深い。とりえず、崩れ始めた逆さ江戸城から脱出しよう

この牛若にまかせた逆さ江戸城の建造と地上への君臨



◎戦闘終了後突然現れる天草。逆さ江戸城は完成と共にいっきに地上に出現する予定だったらしい。そうやって幕府の象徴である江戸城を潰すことが、日本転覆計画の一端であり、天草の復讐だったのだ

我が復讐はこれで終わりではない!



江戸南回 十兵衛から隠密手形を受け取り伊勢へ

牛若姫を倒したら柳生邸に行ってみよう。十兵衛が魔界のことを話してくれるぞ。十兵衛は事の元凶がいる西に行くための隠密手形をくれる。西行きの船に乗る前に各地で修行するのもいいぞ。



①魔界について話した後隠密手形を入手

柳生屋敷で修行しよう

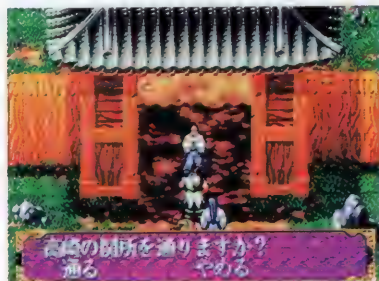
十兵衛から手形を受け取ったら、もう一度柳生邸に入ってみよう。十兵衛が道場にいるので話しかけると、修行することができるのだ。十兵衛は強いが必ず得るものがあるはずだ。



②手形をもらった後もう一度柳生邸に入ると修行ができる

ちょっとより道して飛騨で修行

十兵衛から手形を入手すると今まで通れなかった高崎の関所を通ることができる。その先にあるのは枯華院。霸王丸と幻十郎の師である花謡院和狎和尚がいて、稽古をつけてくれる。必ず行こう。



③隠密手形で高崎の関所が通れるように



④霸王丸、幻十郎の師匠である和狎が稽古をつけてくれる

いよいよ伊勢へ出発

江戸から船に乗るとき、行き先に伊勢とカムイコタンが表示される。実はこのカムイコタンで修行ができるのだ。修行場はカムイコタンの船着き場の北東。ちょっと遠回りだが行く価値はある。



⑤江戸から船に乗ってカムイコタンへ行くこともできる



⑥修行場は港の北東にある。見にくいので注意

BOSS 柳生十兵衛

攻撃力が高く、全体攻撃の奥義絶水月刀が強力。属性も無なので、一番強力な奥義で体力を削っていくしかない。



攻撃力	44
防御力	28
最大体力	625
最大気力	330
属性	無

BOSS 花謡院和狎

2つ持っている奥義は、混乱と麻痺でやっかいだ。どちらも自然回復するが、混乱は早めに治さないと被害が大きい。



攻撃力	35
防御力	21
最大体力	720
最大気力	390
属性	聖

BOSS 野武士

左の2人比べるとレベルが低い。しかし自分の攻撃力を上げる奥義を持っているので油断すると足元をすくわれるぞ。



攻撃力	32
防御力	12
最大体力	185
最大気力	151
属性	無

伊勢の町

西国進出の頭 三剣洞光を倒せ

江戸から伊勢行きの船に乗り。いよいよ西日本に上陸。伊勢に着いて船着き場を出ると、すぐに天草の手下で、西日本の侵略を任されている魔人三剣洞光が勝負を挑んでくる。三剣を撃退したら伊勢の陰陽師に会おう。三剣の退治を依頼されるぞ。三剣は町の南にある洞窟に住み着いている。



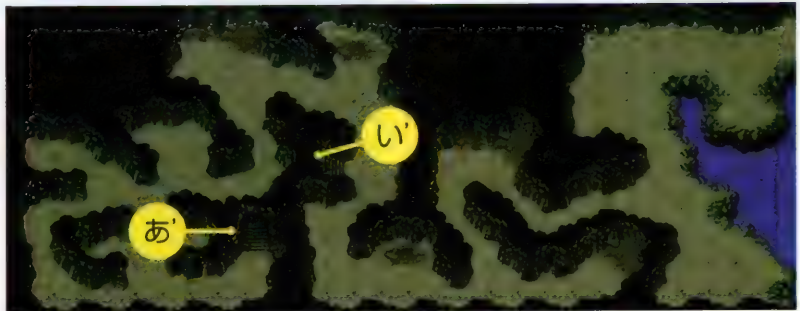
●伊勢の港に着くといきなり魔人三剣洞光が登場

BOSS 三剣洞光(1回目)

攻撃力、防御力ともに苦戦するようなデータはない。全体攻撃の奥義も威力は弱いのでまめな回復の必要もない。

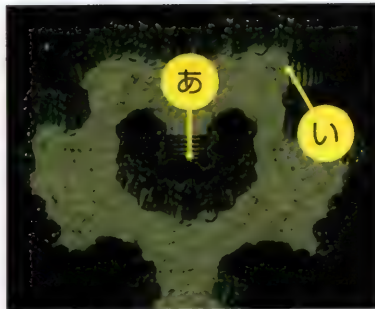


攻撃力	28
防御力	13
最大体力	505
最大気力	195
属性	無



魔神の力を解放した三剣と勝負

魔人三剣洞光のいる洞窟はさほど広くはない。迷うことなく三剣のもとに行けるはず。ここで2回目の対戦となる三剣は力を解放して、1回目より格段に強くなっている。1回目の戦いのダメージを絶対に持ち越さないこと。宿屋でしっかり回復して、必ずセーブしてから戦いに臨むようにしよう。

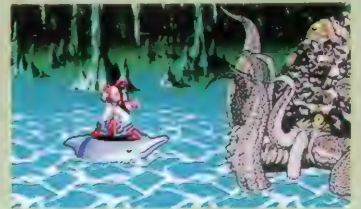


キャラ別イベント(ナコルル)

主人公がナコルルの場合、三剣を倒すと、イベントが起きる。イルカに乗って1人で海の怪物を倒しに行くのだ。

BOSS 九頭竜

敵は触手と本体に分かれていて触手を倒さないと攻撃が本体に届かない。全体攻撃の奥義を覚えていたら連発で出そう。



攻撃力	37
防御力	7
最大体力	166
最大気力	107
属性	無

BOSS 三剣洞光(2回目)

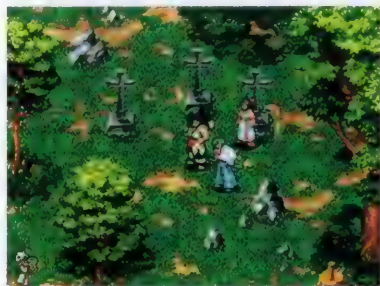
各能力が格段にアップしている。全体攻撃の奥義はダメージが大きいわ。注目すべきは属性。魔なので聖で対抗だ。

攻撃力	54
防御力	37
最大体力	705
最大気力	220
属性	魔



安生村 浮世からはなれひっそり生活する切支丹

伊勢の北西にある村。この村にはなぜか西洋式の墓がある。村の中心まで行くと、村人が井戸の周りに集まっているぞ。話を聞くと、盗賊が村の宝を持って井戸に逃げ込んだという。



①ここは伊勢の北西に位置する安生村だ



盗賊団を退治してあげよう

井戸の中の忍盗賊を退治

宝を取り戻して欲しいという村長の依頼を聞いて井戸の中へ。盗賊を倒し、取り戻した宝の中にマリア像が。ここは隠れ切支丹の村だったのだ。



②ここは切支丹の村だったのだ。内緒にね



③この植え方。そして十字を飾った墓...



BOSS アースクエイク

アースクエイクと戦うまでに5人の手下と戦うことになる。回復はこまめに。アースクエイクの炎属性の奥義には注意。



攻撃力	56
防御力	25
最大体力	1100
最大気力	270
属性	無

キャラ別イベント(ガルフォード)

ガルフォードが主人公の場合、この村でイベントが発生する。村人の頼みで宝を取り戻しに行くのは変わらないが、ガルフォードの場合は1人で行くのだ。中のアースクエイクとの戦闘はイベントとして見るだけ。戦い終わるとアースクエイクが助けを求める。ここで“許す”を選択すると後々アースクエイクが冒険を助けてくれるぞ。



④ガルフォードの特別イベント発生。ガルフォード1人で井戸に入っていくのだ



⑤アースクエイクと戦うイベントが発生



忍術を悪事に使用するのは、同じ忍者として許せない

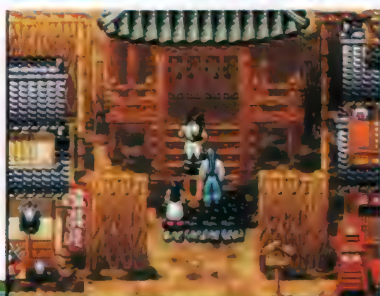
京都南・北町

いよいよ中盤! イベント多発の京都

京都から物語も中盤に突入する。京都は南町と北町に分かれていて、どちらにでも自由に行き来することができる。京都には今までの町よりも防具などの装備品が充実している。ぜひ防具屋に立ち寄って、良い装備をそろえておこう。京都ではかなりの激戦が待ち受けているぞ。



◎北町と南町は自由に行き来できるぞ



◎この塔を通れば町を行き来できる。両方の町の道具屋を吟味して道具の補充をしておくといいかもね



橋に居すわる異国の漢

京都の北町には五条大橋という橋があるのだが、その上に巨漢の中国人王虎が立ちふさがっていて、戦いを挑んでくる。無理に戦う必要はないが、経験値稼ぎに戦うのもいいだろう。王虎に勝つと、中国全土の統一に手を貸して欲しいと頼まれる。どう返事をして、もちろん中国に渡ることはないので安心しよう。

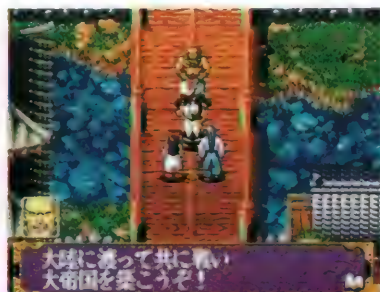
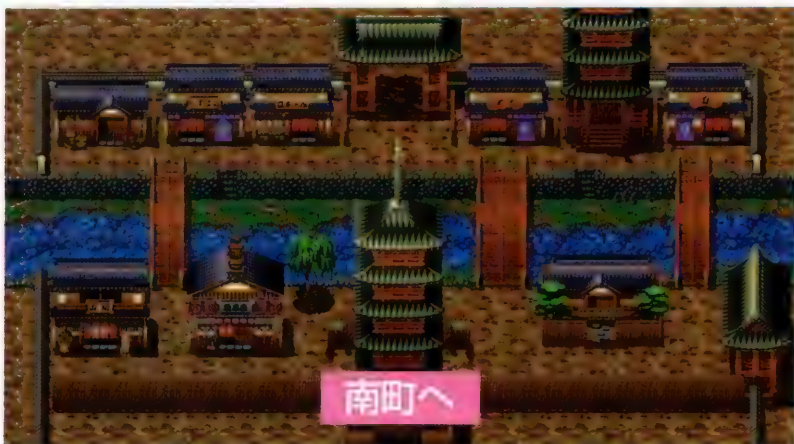


◎北町の橋の上にはマッパチョな異国人王虎がいる。勝負しておくといいだらう

BOSS 王虎

攻撃力、防御力ともにレベルに見合った標準的な強さ。奥義の気功爆天法は攻撃力が強いのですぐ回復できる用意を。

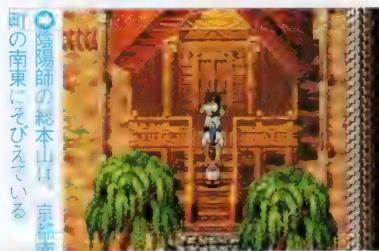
攻撃力	51
防御力	23
最大体力	895
最大気力	640
属性	炎



◎戦いに勝つと異国に誘われる。とっする

京都南町 陰陽師総本山にて潜在能力に開眼

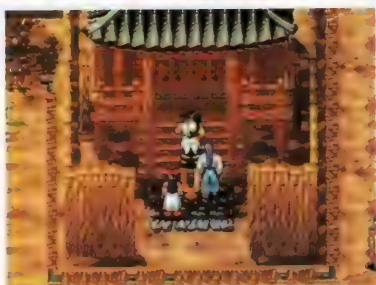
京都の南町には陰陽師の花謡院一派の総本山がある。総本山の陰陽師に魔界のことについて話を聞こうとするが、修行場をクリアしなくては話せないというのだ。もちろん断る理由はない。稽古を受よう。修行場は総本山のすぐ左にある。アイテムを補充してから挑もう。



● 陰陽師の総本山は、京都南町の南東にそびえている



● 魔界の話聞きに来たのに、修行場を制覇しないと話ができないという。修行場に行くしかない



● 修行場は総本山のすぐ隣に建っている

決死の修行開始

修行場の各階にいる陰陽師は、それぞれ使役する魔物を放つ。修行なので戦闘が終われば体力は回復するが、戦闘中に回復できるアイテムは町で補充しておく。途中でセーブのため外に出てもよい。



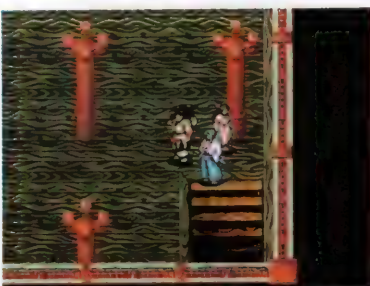
● 修行場は3階建て、各階に1人ずつ陰陽師が待っている

BOSS 黄泉兵士

一番最初の敵だけあって2つ持っている単体攻撃の奥義もさほど強力ではない。炎属性の武器で攻撃すればすぐ倒せる。



攻撃力	69
防御力	43
最大体力	175
最大気力	138
属性	冷



● 1回勝ったら外に出てセーブもできる

BOSS スピックス

攻撃力の高い単体攻撃奥義と、毒の効果を追加する単体攻撃奥義を持っている。解毒草は必携していないとつらい。



攻撃力	52
防御力	45
最大体力	294
最大気力	505
属性	冷

BOSS 花謡院陰陽師

混乱の単体攻撃奥義と防御力を下げる奥義を持つ。陰陽師は防御力が低いので、1体ずつ集中攻撃で倒してしまおう。



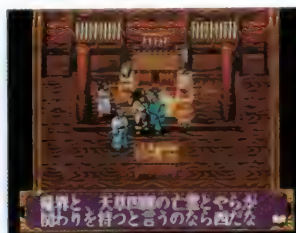
攻撃力	34
防御力	6
最大体力	928
最大気力	550
属性	聖



● 全ての修行を終えると奥義を会得する。これでこれからの戦いかとても楽になるぞ

陰陽師から魔界の話聞く

修行を終えたら再び総本山へ。魔界の動きは天草ゆかりの地である九州が原点であることを教えてくれるぞ。



● 再び総本山へ。陰陽師は魔の元凶が西にあると指摘する。次に向かうのは大阪だ



● 天草の故郷は九州

キャラ別イベント (霸王丸)

霸王丸が主人公の場合、京都の陰陽師修行場でのイベントを終え、外に出ようとするとき牙神幻十郎が登場する。幻十郎もこの修行場でなにかしていたようだ。幻十郎は霸王丸を見ると戦いを挑んでくるが、修行を終えた霸王丸の敵ではない。幻十郎はまだ枯華院での因縁にこだわっているのだ。

幻十郎登場

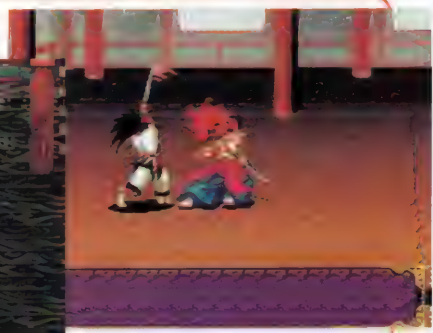


おまえ・・・幻十郎！

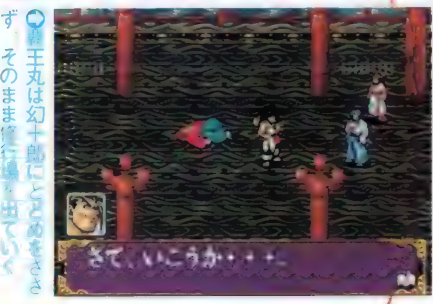
①霸王丸が主人公の場合、京都の総本山の修行の後で、幻十郎と出会うイベントが発生する。幻十郎と会うのは、実際にオープニングイベント以来ということになるが



②生き恥をさらすくらいなら死を選ぶのか



③幻十郎は霸王丸を見ると勝負を挑んでくる。ここはイベントなので実際に戦うわけではない



④霸王丸は幻十郎に「とどめを刺せ」と言われるが、そのまま修行場を出ていく

キャラ別イベント (幻十郎)

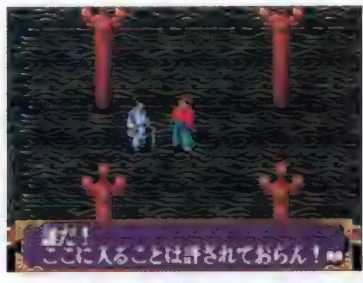
幻十郎を主人公に選んだ場合、京都の陰陽師は幻十郎があまりに魔界に近いからと、修行をさせてくれない。“立ち去れ”と言われ追い払われてしまうが、そんなことにかまう幻十郎ではない。陰陽師の総本山を出て修行場に行ってみよう。むりやり扉をこじ開けて、修行場の中に入ることができるのだ。さすが幻十郎と言うべきか…

修行場地下で魔剣解放

幻十郎以外のキャラの場合、修行場の地下には行けないのだが、幻十郎の場合は行くことができるのだ。地下はちょっとしたダンジョンになっていて、奥には暗黒剣が封印してある。この剣の封印を解くと、剣の幻が戦いを挑んでくる。戦いで暗黒剣を撃破すると、幻十郎の修行は終了になる。



①幻十郎は総本山を追い出されてしまう



②中にいる陰陽師を切り伏せ筆師の地下へ



③地下に封印された暗黒剣の戒めを解け



④地下は意外と狭いので迷うこともない

BOSS 暗黒剣の幻

1対1の戦いだだが、相手は回復系の奥義を使ってくる。回復アイテムを使いながら攻撃に耐え、怒り状態で倒そう。



攻撃力	55
防御力	40
最大体力	1211
最大気力	704
属性	魔

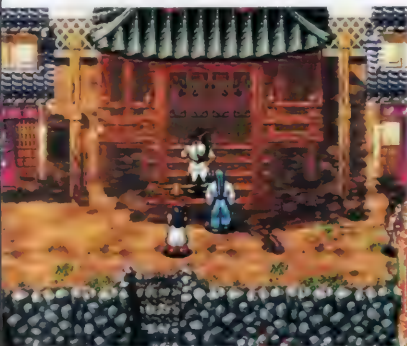


⑤しかしそんなことであきらめるの幻十郎ではない。修行場にむりやり入るぞ

京都北町

お宝ザクザクの三重の塔の謎

京都の北町には三重の塔があり、町ではその塔に幽霊が出る噂になっている。さっそく入ってみると中には遊女が1人いて、意味深なセリフを残すとそのまま地下の階段へと消えてしまうのだ。



●最近京都北町にある三重の塔には幽霊が出る噂になっている。調べてみよう

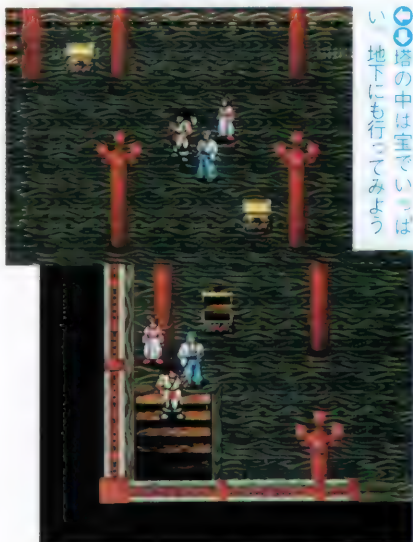
塔の中は宝がいっぱい

塔の各階には宝箱が至る所に散らばっている。塔の中には敵は出現しないのでゆっくり拾えるぞ。この塔は地下2階まであり、地下にも宝箱がたくさんある。



退治すれば、お宝が手に入るって評判よ!

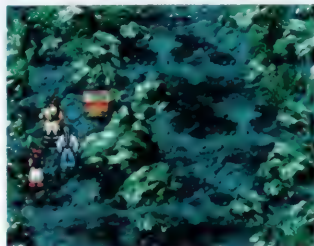
●中には遊女が1人。塔に現れる魔物を倒せばお宝が手に入ると言っているが...



●塔の中は宝でいっぱい。地下にも行ってみよう

地下にはこの塔の謎が

地下2階の一番奥に形の違う宝箱がある。この宝箱を開けると敵が現れて戦闘となり、勝利すると宝が手にはいる。一度外に出てからもう一度宝箱まで来ると、また戦闘になる。合計4回まで宝箱の戦闘は続く。そして最後には遊女が...



●地下2階の奥にある変わった宝箱を開けると敵が出現

BOSS 夜斬り

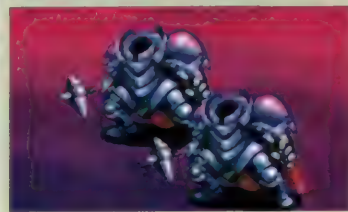
防御力が低く、この時点のパーティなら相手にならないはず。奥義は単体攻撃を1つ持っているだけ。威力は弱い。



攻撃力	45
防御力	16
最大体力	550
最大気力	175
属性	魔

BOSS ゴラン

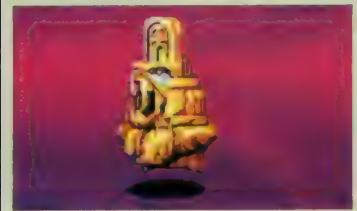
レベルのわりには防御力が高いが、攻撃力が低いので戦いはらく。単体攻撃の奥義は前の夜斬りよりも弱い。



攻撃力	45
防御力	35
最大体力	125
最大気力	107
属性	炎

BOSS タオフェ

全体攻撃の奥義がやっかい。連発されると危険なので回復役と攻撃役を分担しよう。防御力は低いので集中して攻撃だ。



攻撃力	50
防御力	32
最大体力	507
最大気力	336
属性	雷

BOSS マティア

単体奥義の魔煌斬は非常に高い攻撃力を持つ。体力には常に注意しよう。聖の属性を武器に付加させるのを忘れずに。



攻撃力	54
防御力	36
最大体力	760
最大気力	350
属性	魔

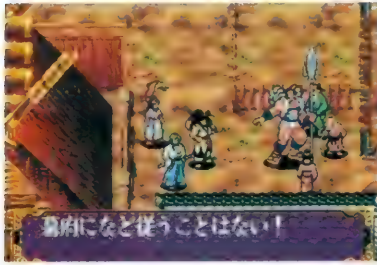


これで天草様も充分時間が稼げたはず!

●宝箱は合計4回開けることができる。その度に出現する魔物を倒し、塔の出口に行くとそこには遊女が。遊女は天草の手下だったのだ。時間稼ぎとは味まねをするな

大阪 大阪の町にはびこる魔界の者たち

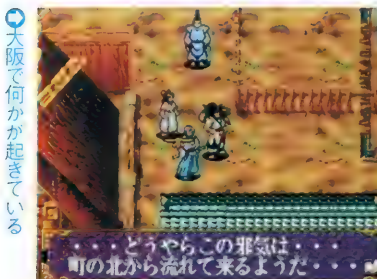
九州地方に行く船に乗るため大阪に到着したが、そこには見たことのある男が。男の名は伍界道士。邪教の館で倒した参界道士の兄だ。大阪でも邪教の布教をしているのだ。兄弟そろって…。



◎大阪に入るとすぐにイベントが発生する



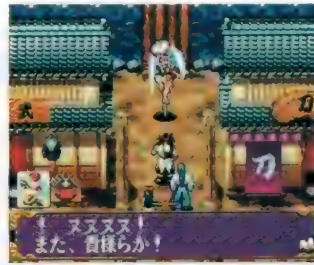
◎大阪に居るのは参界道士の兄の伍界道士。そっくりな兄弟



◎大阪で何かが起きている

民衆をまどわす牛若姫

伍界道士を倒して、町の北にある古墳の方に行ってみると、なんとそこには江戸で倒した牛若姫がいる。牛若姫は敵意をむき出しにしてくるが、天草の使命があるからと古墳の中に消えてしまう。



◎大阪にある古墳の前で、牛若姫が再びその姿を見せる



◎牛若姫は主人公たちを恨んでいるようだ



◎ここでは牛若姫とは戦闘にはならない。決闘はこの後だ

古墳を守る墮天使

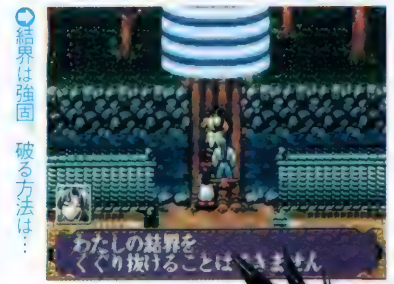
牛若姫は古墳に入る前に1人の手下を呼び寄せる。魔物の名は時姫。美しい羽を持った墮天使だ。時姫は牛若姫の入った古墳の入口に結界を張ってしまう。牛若姫を追うためにも古墳に入らなくてはならないが、結界は解けそうにない。



◎牛若姫と呼ばれて登場した墮天使の時姫



◎時姫は主人公たちと戦う気はないらしい。どうしよう



◎結界は強固。破る方法は…

時姫



一見すると天使と見間違えるような美しい姿をした魔物。その結界能力は高く、簡単には破れない。しかし時姫という名前、以前どこかで聞いたような…

「邪天降臨之章」 データ編&おまけ

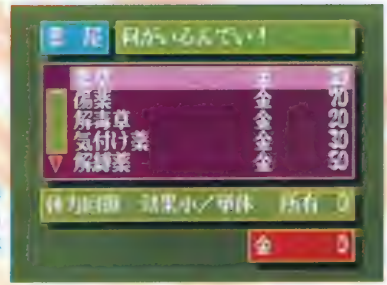
各村や町の薬屋、道具屋、土産物屋で売っているアイテムのリストを大公開。さらにサターン版おまけモードの使用法もバッチリ公表するぞ。

各村、町の薬屋・道具屋・土産物屋リスト

必要なのは常に自分の持っている回復系のアイテムの在庫を把握しておくことだ。それと属性の粉。属性は戦闘におい

て、特に攻撃面でかなり大きなウェイトを担う。防具類は新しい町に着いたら必ず最強の物にしておきたい。

○回復薬のストックは基本 属性の粉は一揃えがあると、どんな敵にも対応できるのでいいだろう



江戸北			
	アイテム	値段	効能
薬屋	力帯	40	防+1
	鎖帷子	100	防+1
	布の手甲	60	防+1
	銅の腕輪	220	防-1、攻+1
	わら草履	80	防+1
	木綿の脚絆	150	防+1
	組紐	80	攻+1
	イヤリング	40	速+2

伊勢				
	アイテム	値段	効能	
薬屋	薬草	30	体力+50	
	傷薬	70	体力+100	
	解毒草	20	解毒	
	気付け薬	30	混乱クリア	
	解縛薬	50	麻痺クリア	
	解呪霊薬	50	呪いクリア	
	仙魂丹	300	戦闘不能回復HP半分	
	化粧・火焰	800	速+4	
	道具屋	煙幕	50	追撃なしで逃げられる
		退魔香	50	エンカウントしない
増力の巻物		100	力+20	
迅速の巻物		50	ATC-10	
影縫い針		70	敵を麻痺状態に	
鉛の邪香		100	敵ATC+10	
炎の粉		20	攻撃属性一時「炎」	
雷の粉		20	攻撃属性一時「雷」	
聖の粉		50	攻撃属性一時「聖」	
土産物屋		力帯	40	防+1
	炎のさらし	90	防+2、炎	
	紅蓮帷子	210	防+2、炎	
	聖銅帷子	360	防+4、聖	
	銅の腕輪	220	防-1、攻+1	
	銀の腕輪	320	防-2、攻+2	
	金の草履	160	防+2	
	ブーツ	200	防+4、速-1	
	刺子の脚絆	270	防+2	
	リボン	120	攻+1	
土産物屋	首飾り	80	防+1	
	お守り	100	運+1	
	お札	200	速+1	
	マフラー	200	運+2	
土産物屋	赤福	25	体力+50	

カムイコタン			
	アイテム	値段	効能
道具屋	薬草	30	体力+50
	煙幕	50	追撃なしで逃げられる
	炎の粉	20	攻撃属性一時「炎」
	冷の粉	20	攻撃属性一時「冷」

グリーンヘル				
	アイテム	値段	効能	
薬屋	薬草	30	体力+50	
	煙幕	50	追撃なしで逃げられる	
	風の粉	20	攻撃属性一時「風」	
	雷の粉	20	攻撃属性一時「雷」	
	魔の粉	50	攻撃属性一時「魔」	
	土産物屋	超青汁	500	体力全回復

江戸南			
	アイテム	値段	効能
薬屋	薬草	30	体力+50
	傷薬	70	体力+100
	解毒草	20	解毒
	気付け薬	30	混乱クリア
	解縛薬	50	麻痺クリア
	解呪霊薬	50	呪いクリア
	仙魂丹	300	戦闘不能回復HP半分
	化粧・弁慶	400	攻+2
	化粧・土蜘蛛	600	防+6
	道具屋	煙幕	50
退魔香		50	エンカウントしない
増力の巻物		100	力+20
迅速の巻物		50	ATC-10
炎の粉		20	攻撃属性一時「炎」
冷の粉		20	攻撃属性一時「冷」
風の粉		20	攻撃属性一時「風」
雷の粉		20	攻撃属性一時「雷」
聖の粉		50	攻撃属性一時「聖」
魔の粉		50	攻撃属性一時「魔」
土産物屋	首飾り	80	防+1
	お守り	100	運+1
	マフラー	200	運+2
	雷起こし	50	雷攻撃

京都南			
	アイテム	値段	効能
道具屋	薬草	30	体力+50
	傷薬	70	体力+100
	解毒草	20	解毒
	気付け薬	30	混乱クリア
	解縛薬	50	麻痺クリア
	解呪霊薬	50	呪いクリア
	仙魂丹	300	戦闘不能回復HP半分
	退魔香	50	エンカウントしない
	増力の巻物	100	力+20
	炎の粉	20	攻撃属性一時「炎」
	冷の粉	20	攻撃属性一時「冷」
	風の粉	20	攻撃属性一時「風」
	雷の粉	20	攻撃属性一時「雷」
	聖の粉	50	攻撃属性一時「聖」
	魔の粉	50	攻撃属性一時「魔」
武具屋	炎のさらし	90	防+2、炎
	聖なるさらし	150	防+4、聖
	紅蓮帷子	210	防+2、炎
	聖銅帷子	360	防+4、聖
	革の手甲	150	防+2

京都南			
	アイテム	値段	効能
武具屋	錦絵手甲	200	攻+1、防+1
	金の草履	160	防+2
	レザーブーツ	300	防+5、速-1
	絹の脚絆	360	防+2、速+1
	青いリボン	320	攻+2
	シーリング	100	速+3
	首飾り	80	防+1
	お守り	100	運+1
	お札	200	速+1
	土産物屋	清水焼き	200

安生村			
	アイテム	値段	効能
薬屋	薬草	30	体力+50
	傷薬	70	体力+100
	解毒草	20	解毒
	気付け薬	30	混乱クリア
	解縛薬	50	麻痺クリア
	解呪霊薬	50	呪いクリア
	仙魂丹	300	戦闘不能回復HP半分
	回避の巻物	80	回避+50

● サターン版おまけモードの楽しみ方 ●

3機種で同時発売される『真説サムライスピリッツ 武士道烈伝』。サターン版のおまけモードは「黒子のトークショー」だ。内容は『武士道烈伝』の数々の疑問に答えてゆくというもの。司会進行役は黒子。ゲストコメンテーターは花鬘院和狎だ。「牛若姫のファンクラブはあるのか」などのユニークな質問から「羅将神ミツキの本当の正体は」などという真剣な質問まで、ちょっと知りたい裏話が満

載の内容になっている。気になるおまけモードの使用方法だが「邪天降臨之章」と「妖花慟哭之章」をクリアするだけ。ゲームを進める楽しみも倍増だね。



①おちゃらけたものから真剣な内容まで質問の種類はさまざまな種類があるのだ

②どんな質問にも和狎が即答してくれる。って何か何でそんなこと知ってるの？



黒子が登場

文字通り江戸南道具屋から
公開生中継でお送りいたします

●黒子は司会進行として登場する。「サムスピ」シリーズの隠れた名脇役だね



どんな疑問も
ワシが即答
ぢや

「妖花慟哭之章」概要 & 羅将神ミツキの恐怖

「妖花慟哭之章」の序盤ストーリーと登場人物を紹介。世界を股にかけ、冒険の始まりだ。最後にプレゼント情報もあるので見逃すな。

● 羅将神ミツキの正体とその目的 ●

「妖花慟哭之章」は世界を舞台にサムライたちが冒険をする。この章の目的は、世界中に散らばった邪銅鐸を破壊することだ。邪銅鐸は羅将神ミツキにパワーを送り、世界を掌握しようと企むミツキの復活を早めてしまう。プレイヤーは魔街道と呼ばれる次元の道を通りながら、邪銅鐸を破壊してまわり、世界各地の魔物と戦わなくてはならない。この章では、格闘シリーズの『サムスピ』には登場しなかったキャラも登場するぞ。

邪銅鐸って何？



人間の恐怖や怨念など負のエネルギーを吸収して、羅将神ミツキに送るための装置。ミツキの力の源を担っている。ミツキの片腕の阿号が作り出した。



1000年の昔、不幸な境遇で死ぬ運命にあった赤子が、生きるために暗黒神と契約をした。それが羅将神ミツキだ。その力は強大で、無数の魔界の者を束ねている。美しい外見は、身をもってミツキを封印している巫女のものである。



◆世界を手に入れようとするミツキ。くい止める

「妖花慟哭之章」の全ては日本の出雲で始まる

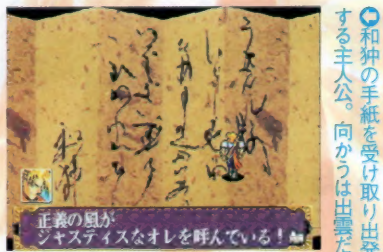
「妖花慟哭之章」は花謡院和仲の手紙から始まる。手紙を受け取った主人公は出雲に向かうことになる。出雲で待っていた和仲の話によると、世界中で魔界の動きが活発になっているという。そこで魔界の動きを封じるために手伝って欲しいというのだ。出雲のサムライ酒場で仲間を見つけたら、出雲大社に行こう。

出雲大社でクビラと対決

和仲にもらった札で出雲大社の封印を解き中に入ってみると、先に潜入した柳生十兵衛が魔物と戦っている。十兵衛と協力して魔物を倒し、外に出ると、出雲の町は火の海。さらに海岸に行くと、そこには巨大な魔人要塞が出現している。

魔神阿号と十兵衛の死

魔人要塞の中にはミツキの手下の阿号がいる。阿号は、邪銅鐸を発射しようとしていたのだ。阻止しようと十兵衛が戦いを挑むが、逆に命を落としてしまう。



◆和仲の手紙を受け取り出雲大社へ向かう主人公。向かうは出雲だ



◆大きな災いが世界規模で起きようとしている

とてつもない災いの兆しがこの出雲に現れておる...



◆出雲大社の中にはクビラという魔物がいる。ミツキの手下の1人だ

◆突如現れた魔人要塞。突入するぞ



◆この魔神要塞には腹をくくって当たらねばならぬぞ...



◆魔人要塞の中にはミツキの片腕である阿号がいる。かなりの強さだ

この邪銅鐸の部屋に人間が来る？



ゴホッ・・・グハッ!

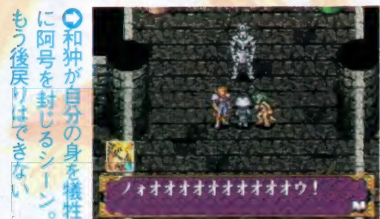
◆阿号の圧倒的な力の前には敗れる十兵衛。まさか十兵衛が命を落とすことになるとは...

新たな犠牲を礎に新たな道が開く

十兵衛が命を落としてまもなく、和狢がやってくる。阿号の圧倒的な強さにかなわないと悟った和狢は、自分を犠牲に阿号を封印する。しかし、阿号は最後ので邪銅鐸を発射してしまう。するとそこに魔街道の入口が現れるのだ。



◎和狢でも阿号にはかなわない



◎和狢が自分の身を犠牲に阿号を封じるシーン。もっ後戻りはできない

魔界道を通ってあそべ

魔街道を通って最初に着く場所は日本の阿蘇。阿蘇では鬼たちが阿蘇山の噴火を企んでいる。そして鬼たちを見下ろすように疾風の鈴音が立っているのだ。



◎魔街道を通って最初にいき着く先は、日本の阿蘇なのだ



◎阿蘇では飛来した邪銅鐸の前に鬼たちがいる

◎主人公たちと同じく阿蘇の鬼を見下ろすのは、オリジナルキャラの鈴音彼は何者なのだろうか



疾風の鈴音

「武士道烈伝」のオリジナルキャラ。「妖花憐哭之章」のみ登場する。一緒に冒険をすることになるが、正体不明の謎多き人物である。



発売記念限定テレカをサタFAN読者だけにプレゼント

「真説サムライスピリッツ 武士道烈伝」の帯に付いている応募券を送ると、抽選で限定1000人にオリジナルテレカが当たるキャンペーンが実施されている。その超レアテレカをサタFAN読者だけに3枚プレゼントしちゃうぞ。プレゼ

ントの希望者はハガキに住所、氏名、電話番号を明記して、以下の宛先まで。締め切りは7月11日必着。なお当選者の発表は賞品の発送をもって代えさせていただきます。

宛先はこちら

〒105 東京都港区東新橋1-1-16
TIMサタFAN編集部「サムスピテレカ」係



◎これが限定テレカだ。欲しい人はお早めにね





SATURNMEAN

1997年 No.13
7月11日号

平成9年7月11日発行
第6巻第13号(通巻109号)
第3種郵便物認可

発行人 山森 尚
編集人 相沢浩仁

発行所 株式会社徳間書店/インターメディア・カンパニー
〒105 東京都港区東新橋1-1-16 問い合わせ/☎03(5569)6244
編集/☎03(5569)6223 広告/☎03(3573)8612 販売/☎03(3573)8613

Mr.BONES



「Mr. BONES」(ミスター・ボーンズ)
発売元:株式会社セガ・エンタープライゼス
好評発売中
価格:5,800円(税別/2枚組)
ジャンル:アクション
プレイ人数:1人

SUPER CAMPAIGN PRESENT

ボーンズのお宝、おすそわけ。
スーパー プレゼント キャンペーン

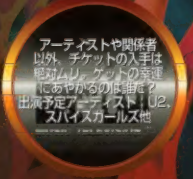
骨で遊べ。 スリルとギャグの24ステージ。

ムービー感覚あふれる超リアルな映像や、「ギターソロステージ」などユニークなゲームテクで、昨年は全米で大ブレイク。そのセンスと音楽性の高さに「MTV」も注目、強気にプッシュしている「Mr. BONES (ミスター・ボーンズ) 1」の、6、27(金)日本発売を記念した「スーパープレゼントキャンペーン」だ。A賞からG賞、どれも、一般入手不可能のクール&レア物ばかり。さあ、キミも「Mr. BONES」を買って、ソフトの中にある応募ハガキを出して、ゲットしよう!

●応募方法
ご購入されたソフト内の応募はがきをご応募ください。
●発表
A賞、B賞、C賞、D賞、当選の方には直接ご連絡させていただきます。その他の賞は商品の発送をもってかさせていただきます。
●応募締切
1997年8月11日当日消印有効
※当選の権利は抽籤・取渡できません。
●お問い合わせ先
(株)セガ・エンタープライゼス
0120-012235
受付時間 月～金 10:00～17:00(除く祝祭日)



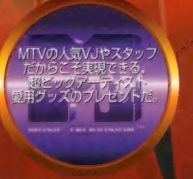
A賞
【THE 1997 MTV VIDEO MUSIC AWARDS】 in New York
プレミアムチケット
(9/4開催) 1組2名様



B賞
【THE 1997 MTV EUROPE VIDEO MUSIC AWARDS】 in Rotterdam
プレミアムチケット
(11/6開催) 1組2名様



C賞
ビッグアーティストのシークレットパーティご招待 supported by MTV
1組2名様



D賞
ビッグアーティストのサイン入りオリジナルグッズ supported by MTV
3名様



E賞
アルバブーンMr. BONES オリジナル限定モデル (特製プリスターバック入り)
200名様



F賞
Mr. BONESオリジナル シルバーリング (特製プリスターバック入り)
400名様



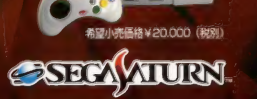
G賞
Mr. BONESオリジナル カンパッチ
10,000名様

※E賞に関しましては、実際のデザインとは一部異なる場合がございます。あらかじめご了承下さい。

This is COOL



このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエア および周辺機器は、セガサターンと互換性があります。



希望小売価格 ¥20,000 (税別)

© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1996, 1997

© TOKUMA SHOTEN Co., Ltd. INTERMEDIA COMPANY 1997

T1123312070550

印刷・凸版印刷株式会社 Printed in Japan

雑誌 23312-7/11

特別定価550円
本体524円